Fate/stay night
[Unlimited Blade Works]
アニメビジュアルガイド

ニュータイプ編集部・編





TYPE-MOON 奈須きのこ×武内崇対談

監督：三浦貴博、ufotable（東京／徳島）スタッフインタビューの他、
各話詳細解説、奈須きのこツイッター実況まとめ、
イラストギャラリーを含む、第五次聖杯戦争の記録がここに！

武内崇
スペシャル
描き下ろし
ピンナップも！

聖杯戦争のすべてを記録せよ！

Fate/stay night

[Unlimited Blade Works]

アニメビジュアルガイド

ニュータイプ編集部・編



KADOKAWA

Fate/stay night
[Unlimited Blade Works]
アニメビジュアルガイド

ニュータイプ編集部・編

Fate
stay night
[Unlimited Blade Works]

KADOKAWA

Fate/stay night
[Unlimited Blade Works]

Animation
Visual Guide




繰り返される聖杯戦争
幾度かの戦いの歴史を越え今再びその戦いが始まる。
それがこの冬木の地を舞台とした第五次聖杯戦争。
聖杯戦争とは聖杯を得るに
ふさわしい者を選抜する儀式。
聖杯とは、持ち主に無限の力を与える器。
あらゆる望みを叶える万能の杯。
しかし、この聖杯を手にすることが許されるのはただひとりだけ。
第五次聖杯戦争開幕
七騎の英霊をサーヴァント（使い魔）として率いて、
七人のマスター（魔術師）は殺し合い、
ただひとりの聖杯の持ち主を選抜する。
それは万能の杯を巡る、七人七騎の殺し合い。


ニュータイプ2014年11月号
原画：山本千絵　色彩：奥智恵
デジタルワークス：ufotable
マスターには3つの令呪が与えられる。
この令呪は聖杯戦争に参加していることを
証明するものであり、
サーヴァントに絶対の命令を下すことができる。
マスターはサーヴァントと
この令呪も駆使して、
聖杯戦争を生き抜いていく。
選ばれたマスターたちは己が願いを叶えるため、
この殺し合いに身を投じる。
はたして誰が生き残こり聖杯をその手にするのか？
悦べ、君の願いはようやく叶う。

CONTENTS

Fate stay night
[Unlimited Blade Works]

キャラクター紹介　聖杯戦争を彩るキャラクターたち

MASTER & SERVANT

ニュータイプ2015年6月号　原画：亀谷佳須美　色彩・デジタルワークス：ufotable



運命が導く召喚と邂逅。義父の遺志を受け継ぐ少年は、戦いの中で彼女を喚び起こす。剣の誓いを交わした２人の絆は固い。たとえ契約が切れようと、自らの意志でともにあり続ける。「正義の味方になる」ために一歩ずつ歩んでいく。



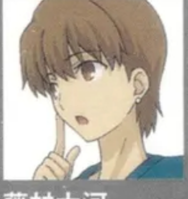


「俺の剣製っていうのは
剣を作ることじゃない
自分の心をかたちにすることだったんだ」

MASTER

衛宮士郎

Shirou Emiya



藤村大河

衛宮家の地主の娘。両親がない士郎の保護者。士郎が通う学校のクラス担任。通称・藤ねえ。



衛宮切嗣

士郎の義父。魔術師。魔術を手ほどきし、士郎の人生に影響を与えた。数年前に死去。

DATA

性別：男性
身長：167cm ／体重：58kg
特技：ガラクタいじり、家庭料理
好きなもの：家庭料理
苦手なもの：梅昆布茶

CV 杉山紀彰

令呪



「正義の味方」を目指す少年。10年前に起きた冬木大火災に巻き込まれ、大けがを負う。そんな士郎を救ったのは魔術師の衛宮切嗣だった。切嗣は士郎の肉体に治癒能力をもつ聖剣の鞘「全て遠き理想郷(アヴァロン)」を埋め込むと、天涯孤独の身となった士郎の義父となる。切嗣から魔術の初歩を教わり、彼が果たすことのできなかった「正義の味方」という理想を士郎は受け継いだ。他人のために尽くし、自分を第一としない生き方は「歪んでいる」ようにも見える。だが、その理想を胸に抱え、己を通し続ける――。元弓道部で、腕前は群を抜いていたがある理由で退部している。学校では様々な頼まれごとを引き受けており、強化魔術で機械修理をすることもしばしば。



タロット



DATA

性別：女性
身長：154cm ／体重：42kg
クラス別能力：対魔力：A、騎乗：B
保有スキル：直感：A、魔力放出：A、カリスマ：B
宝具：風王結界(インビジブル・エア)、約束された勝利の剣(エクスカリバー)

パラメーター要素

衛宮士郎がマスターだと能力は低め、遠坂凛と契約するとAクラスの能力を発揮。「直感」スキルで致死の攻撃を回避する。

CV 川澄綾子

衛宮士郎の召喚に応えて現界した、「剣士」の英霊。可憐な金髪碧眼の少女に見えるが、その正体は「魔力放出」のスキルにより驚異的な身体能力を発揮し、〝風王結界（インビジブル・エア）〟で見えない剣を振るう、最強のサーヴァント。所有者の魔力を光に変換して最強の斬撃を放つ〝約束された勝利の剣(エクスカリバー)〟は最強の対城宝具として知られている。性格は律儀で真面目。かわいらしいものが好きという女性らしい一面も。今回は魔力供給元となるマスター(士郎)が未熟なため、本来の実力を発揮できない面も描かれた。足りない魔力はご飯を大量に食べることで補っているらしい。遠坂凛と契約した際は本来の能力を大いに発揮したが、元のマスターである士郎との剣の誓いは守るという律義さを見せた。

真名 アルトリア

「アーサー王伝説」の英雄。ブリテンの君主。少女のまま選定の剣を抜き、不老の王となった。己の全てを国に捧げたがブリテンは滅亡。別の者が王であれば国は救えたのではないかと考え、聖杯に「選定のやり直し」を願う。

「——問おう、貴方が、私のマスターか？
これよりわが剣は貴方と共にあり、
貴方の運命は私と共にある。
ここに、契約は完了した」



SERVANT

セイバー

Saber



一族の悲願である「聖杯戦争の勝利」を目指して。少女は用意周到に準備をして聖杯戦争に臨む。彼女が召喚したのは予想外のアーチャーだった。彼女は不安要素を抱えたまま裏切りと暗躍が横行する過酷な戦場へと向かうことに。



遠坂時臣

凛の父。遠坂家の五代目当主。才能あふれる凛に魔術を継承。第四次聖杯戦争中に死去。



遠坂 葵

凛の母。魔術師一族の禅城家から遠坂家に嫁ぎ、女児を出産した。凛にとっては優しい母。

「だから、わたしにできることは
わたしのことだけ。かつての誰かさんと
同じように自分の信じた道を貫き通す」



DATA

性別：女性
身長：159cm ／体重：47kg
特技：あらゆることをそつなくこなし、ここ一番で失敗する
好きなもの：宝石磨き、士郎いじり
苦手なもの：電子機器全般、突発的なアクシデント

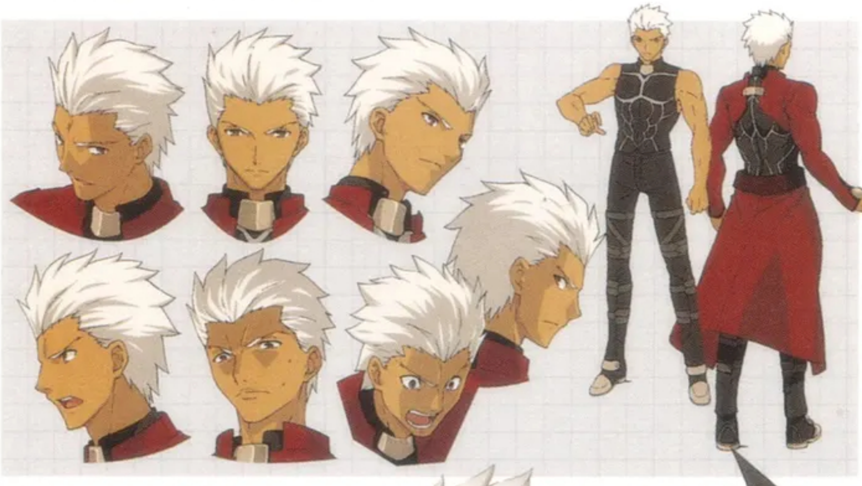
CV 植田佳奈

令呪



遠坂家の誇りを懸けて聖杯戦争に臨む魔術師の少女。彼女の家系は冬木の管理者として知られる魔術師一門である。10年前の第四次聖杯戦争で、彼女の父・遠坂時臣は敗退し、死去。父の遺志を継ぎ、六代目継承者となった彼女は第五次聖杯戦争へ万全の準備をして挑もうとした。彼女は五つの属性全てを兼ね備えた「五大元素使い(アベレージ・ワン)」と呼ばれる才能を秘めている魔術師。魔力を込めた呪いを放つ「ガンド」を得意としており、兄弟子の言峰綺礼から八極拳を学んでいる。学校では文武両道、才色兼備の優等生……を演じているが一部の人間にはそれが演技だと見抜かれている様子。肝心なところでミスを犯すという残念な欠点もあり、今回も召喚時にその欠点が発動してしまう。

MASTER
遠坂 凛
Rin Tohsaka



タロット



DATA

性別：男性
身長：187cm ／体重：78kg
クラス別能力：対魔力：D
単独行動：B
保有スキル：千里眼：C
魔術：C−、心眼（真）：B
宝具：無限の剣製
（アンリミテッドブレイドワークス）

パラメーター要素

パラメーターは高くないが「単独行動」を行い「心眼（真）」で遠距離から狙撃する。強力な魔力で固有結界を展開する。

CV 諏訪部順一

遠坂凛が召喚した「弓兵」の英霊。マスターである凛に対して「どうも記憶に混乱が見られる」と自らの真名を明かさず、その才能を値踏みした。皮肉屋で現実主義者。弓兵でありながら、投影魔術で作りあげた武器「干将・莫耶」を用いた近接戦闘を得意とする、正体不明の英霊。その正体は数奇な運命をたどった、未来から召喚された英霊だった。かつて「全てを救う」という理想を追い求めていた彼は、長い旅の果てに世界と「霊長の守護者」になるという契約を結んでしまう。それは人類を滅亡から救う存在になるということ。そのために彼は自らの理想を裏切らねばならない運命をたどってしまった。その過去を後悔した彼は第五次聖杯戦争に、ある目的をもって参戦する。

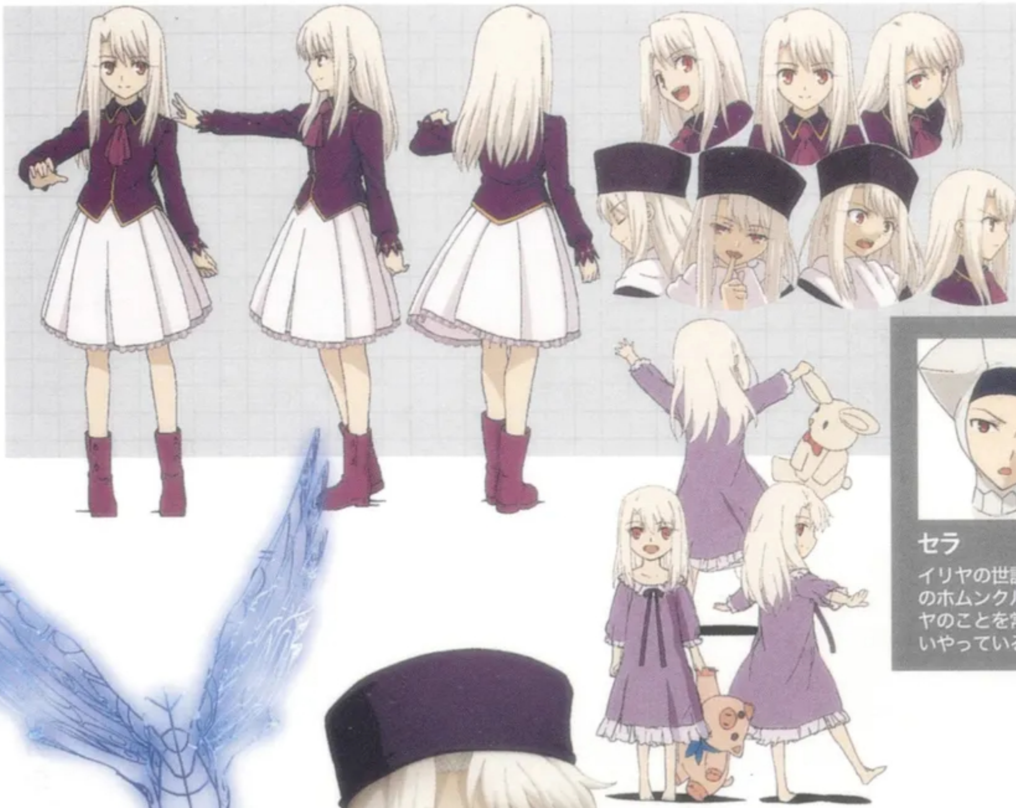
真名 エミヤ

「正義の味方」になろうとした男のなれの果て。理想を求めた彼は英霊になることを願い、世界と契約。「霊長の守護者」になった彼は過酷な現実に苦悩し、「英霊になる前の自分を殺すこと」で自らを消滅させる覚悟を決める。



「オレは、アーチャーだ。
基より剣で戦う者じゃない。
まあ、もっとも――
その弓すら、借り物の贋作だがな」

SERVANT
アーチャー
Archer



名門中の名門。始まりの御三家のひとつであるアインツベルンの知識と技術、歴史をもってして生まれたホムンクルスの娘。愛情乏しく育った彼女は自身のサーヴァントを信じ、幼い表情とは裏腹な強さで聖杯戦争を生きていく。



セラ
イリヤの世話役。従者のホムンクルス。イリヤのことを常に深く思いやっている。

リーゼリット
イリヤの護衛役。従者のホムンクルス。しゃべるのは不得意だが、イリヤのことが大好き。



「バーサーカーは誰にも負けない、
世界で一番強いんだからっ!」

DATA

性別：女性
身長：133cm ／体重：37kg
特技：とくになし
好きなもの：士郎のエプロン姿
苦手なもの：寒いところ、猫

CV 門脇舞以

錬金術を得意とするアインツベルン家が生み出した最高傑作と言われるホムンクルス（人造人間）。アイリスフィール・フォン・アインツベルンと衛宮切嗣の間に生まれた子である。アインツベルンは第五次聖杯戦争開幕の前にバーサーカーを召喚。イリヤはバーサーカーと契約するため、厳しい調整や試練を行った。性格は天真爛漫で無邪気、ゆえに常識にとらわれず残酷な一面もある。切嗣の後継者である衛宮士郎を狙っている。母アイリの針金魔術を受け継いでおり、自らの髪の毛から使い魔を作り出す。実はイリヤは「聖杯」そのものであり、ギルガメッシュはその機能を利用し、イリヤの心臓を奪った。

令呪

MASTER

イリヤスフィール・フォン・アインツベルン

Illyasviel von Einzbern



タロット



DATA

性別：男性
身長：253cm ／体重：311kg
クラス別能力：狂化：B
保有スキル：戦闘続行：A、
心眼（偽）：B、勇猛：A+
神性：A
宝具：十二の試練（ゴッド・ハンド）
パラメーター要素
筋力、耐久、敏捷、魔力、宝具がAクラス。まさに最強のサーヴァント。ただし、狂化によってスキルはほぼ発揮できない。

CV ――

アインツベルンに召喚された「狂戦士」の英霊。神話の大英雄に狂化の呪いがかかっているために、マスターの魔力消費量は膨大だが、マスターとしての適性が優れているイリヤは問題なく従えている。人格は失われているものの、イリヤを守ろうとする意志は強い。 彼の宝具は〝十二の試練（ゴッド・ハンド）〟と言われるもので、Bランク以下の攻撃を無効化し、死に至っても11度再生することが可能（12回殺されないと死なない／強力な攻撃を受けると複数の命を失うこともある）。ただし、イリヤの魔力供給が優れているため3日で1回分が回復できる。圧倒的なパワーとその巨体からは想像できない敏捷さでほとんどのサーヴァントを圧倒する。

「――!!」



真名 ヘラクレス

「ギリシャ神話」の大英雄。神々や数多の怪物を倒した英雄であるが、バーサーカーとして召喚されたため理性が失われている。聖杯に望む願いよりも、召喚者のイリヤを守護するという原初的な意志のほうが優先されていたようだ。

SERVANT
バーサーカー
Berserker



名門の一族のプライドをかけて少年は「聖杯戦争」に挑む。魔術師の必須能力である魔術回路をもたない少年は、ある方法を駆使してマスターになった。勝利のためならば手段を選ばない彼は、戦場を混沌と悲鳴に包み込む。



「へえ、もしかして衛宮、勝とうなんて思ってるの?」



美綴綾子
慎二が苦手とする相手、弓道部の主将。何者かに襲われるが、本人はその際の記憶を失う。



間桐桜
慎二の妹。衛宮家に食事を作りに行ったり世話を焼いている。それが慎二は気に入らない。

MASTER

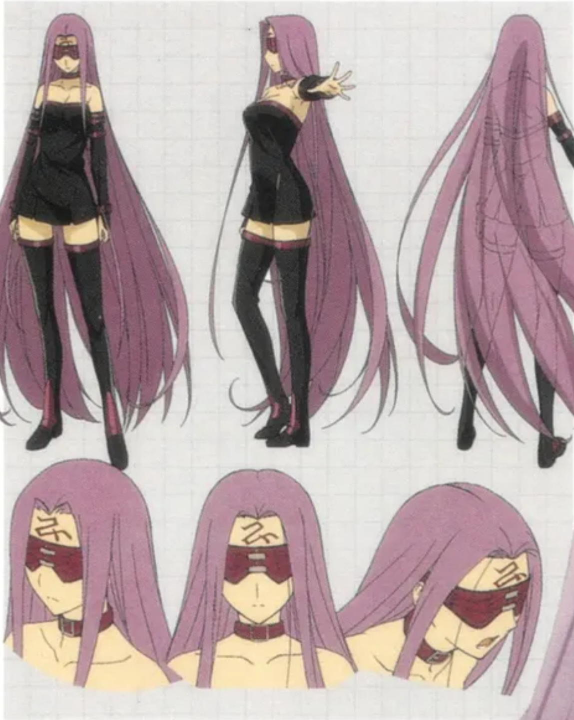
間桐慎二
Shinji Matou

DATA

性別：男性
身長：167cm ／体重：57kg
特技：名推理、探し物
好きなもの：子犬
苦手なもの：無条件で幸せな空気

CV 神谷浩史

魔術御三家と呼ばれた間桐家の長男。間桐家は衰退の途上にある一族で、慎二の代でとうとう魔術回路が失われてしまった。聖杯戦争が開幕すると、魔術をもたないにも関わらず間桐のマスターとして参戦。勝利のためなら、サーヴァントを使い捨てにすることもいとわない。その性格は冷酷で高慢。魔術師の特権意識だけを受け継いでしまい、多くの人を見下すようになってしまった。学校での成績はトップクラスで、弓道部では副主将を務める。才能を持ちながらも努力が苦手なため部活もサボりがち。衛宮士郎には中学校時代から一目置いており（使えるやつという意味で）、友情関係を結んでいる。だが、その士郎が聖杯戦争に参加していると知り、彼は逆上。士郎と対立することになる。



タロット



DATA

性別：女性
身長：172cm ／体重：57kg
クラス別能力：対魔力：B
騎乗：A+
保有スキル：魔眼：A+
単独行動：C、怪力：B、神性：E-
宝具：騎英の手綱（ベルレフォーン）、他者封印・鮮血神殿（ブラッドフォート・アンドロメダ）、自己封印・暗黒神殿（ブレーカー・ゴルゴーン）

パラメーター要素

間桐慎二がマスターを務めているために能力が低下。宝具のA+クラス、敏捷のBクラスの実力を発揮できずにいる。

CV 浅川悠

魔力をもたないマスターの間桐慎二が率いる「騎兵」の英霊。冷酷かつ非情な性格のため、慎二が学校に結界を展開し、生徒の魂喰いを命じた時も、忠実に従った。その時に彼女が使った宝具は〝他者封印・鮮血神殿（ブラッドフォート・アンドロメダ）〟と言われるもの。巨大なエリアを血の結界で覆い、内部にいる人間を溶かし、血液のかたちで魔力に変換する。これは結界外からは見えないようになっている。ただし慎二の魔力が皆無なため、ライダー本来の能力はほとんど発揮できず、宝具の能力も弱いものだった。本来は「魔眼」をもち、天馬（ペガサス）を駆る、強力なサーヴァントである。おそらく慎二がマスターでなければその本領を発揮できたのだろう。



「私のマスターと違って勇敢なのですね。
では私もやり方を変えましょう。
——貴方は優しく殺してあげます」

SERVANT
ライダー
Rider

真名 メドゥーサ

反英雄。「ギリシャ神話」に登場するゴルゴン三姉妹の三女。形なき島に追放され、姉を守るために魔物ゴルゴンに成り果てた彼女はペルセウスに討たれる。聖杯に望む願いはない。

望まぬままに召喚された彼女は、禁忌であるマスター殺しに手を染める。行くあてのなくなった彼女を救った人物は、彼女の絶望を癒してくれる存在だった。新たなマスター契約を結んだ彼女は聖杯戦争に自らの全てを投じる――。



「私は魔術師などではない。朽ち果てたただの殺人鬼だよ」





柳洞一成

学校の生徒。葛城の居候先・柳洞寺の息子。葛木のことを兄貴分として尊敬している。

DATA

性別：男性
身長：180cm ／体重：70kg
特技：格闘技
好きなもの：とくになし
苦手なもの：とくになし

CV てらそままさき

学校の教師、生徒会顧問。その正体は暗殺組織に育てられた生粋の暗殺者。自称・朽ち果てた殺人鬼。幼少の頃から訓練を積んだことで、感動する心が死に絶えていた。そのため性格は寡黙で実直。ランサーに追われたキャスターを助けたことがきっかけとなり、彼の心の中に新たな感情が芽生えた。自分なりの意味を見出し、聖杯戦争に参戦する。令呪も魔術回路ももたないマスターであるため、キャスターへの魔力の供給はされていない。だが、本来の彼は「蛇」と呼ばれる暗殺拳の達人であるため、キャスターの「強化」を受けずとも強力な拳打を放つ。

MASTER

葛木宗一郎

Souichirou Kuzuki





アトラム・ガリアスタ

キャスターの最初のマスター。金の力でのし上がるも、冬木の地で聖杯戦争前に殺される。

DATA

性別：女性
身長：163cm ／体重：51kg
クラス別能力：陣地作成：A
道具作成：A
保有スキル：高速神言：A
金羊の皮：EX
宝具：破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）

パラメーター要素

魔力はA＋クラス。神代の魔術師と呼ばれ、「陣地作成」の能力で冬木市に神殿を構築。「道具作成」で竜牙兵を呼ぶ。

CV 中田敦子

聖杯戦争で実績をあげようと企む魔術師アトラム・ガリアスタに召喚された「魔術師」の英霊。アトラムの独善的な行動に彼女は見切りをつけ、宝具の〝破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）〟を自らに施し、アトラムを殺害。そのアトラムにキャスター抹殺を依頼され現れたランサーから、かろうじて逃げ切ったキャスターは、マスターがいないため魔力が枯渇し、消滅しようとしていた。その時、葛木宗一郎に助けられ、彼女は手厚い看護を受ける。やがて葛木が居候していた柳洞寺を自らの陣地（神殿）とすると、霊脈を利用して冬木全域から魔力を吸収。膨大な魔力を蓄積して、新たなサーヴァントを召喚するなど、聖杯戦争を大混乱に陥れた。

真名 メディア

「ギリシャ神話」に登場する「裏切りの魔女」。女神アフロディテの呪いによってイアソンに妄信的な恋をさせられる。やがてイアソンにも裏切られた彼女は復讐を遂げた。生前得られなかった平穏を得るために聖杯を求める。



タロット

「私の目的は貴方を勝利させることだけです。理由などそれ以外にはありません」

SERVANT
キャスター
Caster



聖杯戦争の行方を動かすサーヴァントたち。彼らはマスターを隠蔽し、聖杯戦争の陰で躍動する。その真意は表から見えず、目的ははっきりと分からない。だが、確実に戦局を動かし、自らのマスターを勝利に導こうと暗躍している。

魔術協会から派遣された魔術師によって召喚された「槍兵」の英霊。召喚から数日後、魔術師は討たれ、ランサーのマスターは言峰綺礼となった。綺礼はランサーに令呪を行使。戦局を把握するために参戦しているサーヴァント全てと戦い、初戦は必ず撤退するように命じた。性格は契約を絶対に違わない兄貴肌。非情でありながら、強者と命のやりとりすることを楽しんでいる。「これほどの槍手は世界に三人といまい」と言われるほどの槍の使い手。彼の宝具の〝刺し穿つ死棘の槍(ゲイ・ボルク)〟は「心臓に命中した」という結果を用意してから〝槍を放つ〟という因果逆転の技。狙われたセイバーは「幸運」と「直感」でかろうじて跳ね返すことができた。

DATA

性別：男性
身長：185cm ／ 体重：70kg
クラス別能力：対魔力：C
保有スキル：戦闘続行：A
仕切り直し：C、ルーン：B
矢よけの加護：B
宝具：刺し穿つ死棘の槍(ゲイ・ボルク)、突き穿つ死翔の槍(ゲイ・ボルク)

パラメーター要素
サーヴァントの中でも最速の敏捷性(Aクラス)を誇る。「戦闘続行」「仕切り直し」のスキルで生存能力に長けている。

CV 神奈延年

タロット



「……嫌な仕事をさせてくれる。この様で英雄とはお笑いぐさだ」



真名 クー・フーリン
光の御子と呼ばれる。アイルランド神話「アルスター伝説」に登場する大英雄。影の女王スカサハのもとで魔術と体術を学ぶ。槍兵に選ばれる英雄の中でも選りすぐり。聖杯に望む願いはなく「死力を尽くした戦い」を求める。

SERVANT
ランサー
Lancer

真名 佐々木小次郎

聖杯戦争のルールに違反した召喚が行われ、アサシンクラスとして現れた架空の英雄。アサシンの特性を発揮できず宝具も持たなかったが、武芸者としての剣技で対抗する。聖杯に望む願いはなく、武芸者との戦いを求める。





「敵を知るにはこの刀だけで十分だ。ここを通りたいのならば押し通れ」

DATA

性別：男性
身長：176cm ／体重：63kg
クラス別能力：気配遮断：D
保有スキル：燕返し、心眼（偽）：A、透化：B+、宗和の心得：B

パラメーター要素

敏捷はA+クラスだが、柳洞寺の山門を依代としているため移動できず。技量のみで「燕返し」の多元屈折を実現している。

CV 三木眞一郎

サーヴァントにも関わらず、キャスターが自ら召喚したサーヴァント。ルール違反の召喚のため、「暗殺者」の英霊ではなく、架空の英霊が召喚されてしまった。「燕返し」を使える無名な剣士が〝佐々木小次郎〟として現界している。そのため本来のアサシンとしての能力は完全に失われており、宝具もない。三つの異なる太刀筋を多重次元屈折現象で同時に放つ「燕返し」は、彼が優れた武芸者だったからこそ使える、人の領域を超えた神技である。性格は花鳥風月を愛でる風流人。強者との正々堂々たる勝負を望んでいる。召喚に使われた触媒は柳洞寺の山門。彼はそこで静かに、強者が来るのを待っている。

タロット



SERVANT

アサシン

Assassin

全てを知る者たちは、静かに戦いを見守る。彼らは10年前の聖杯戦争の参加者たち。彼らは聖杯の正体を知っている。燃えあがる炎を煽り、油を注ぎ、己が欲望を果たすために、聖杯を再び顕現させようと、邪悪な策を巡らせる。



「喜べ少年、君の願いはようやく叶う。
たとえそれが容認し得ぬものであっても、
正義の味方には倒すべき
悪が必要なのだから」

MASTER

言峰綺礼

Kirei Kotomine

DATA

性別：男性
身長：193cm ／体重：82kg
特技：とくになし
好きなもの：悲運
苦手なもの：信頼

CV 中田譲治

聖杯戦争の正規の監督役として戦局を見守る男。遠坂家で魔術を学んだことのある遠坂凛の兄弟子。その正体は第四次聖杯戦争に参加した代行者（聖堂教会の暗殺者）。10年前、ギルガメッシュとともに聖杯の泥をかぶり、命を取り留めた。善より悪を愛し、他人の苦しみや痛みに愉悦を抱く性格破綻者。ギルガメッシュと出会ったことでその歪みを自覚し、迷いから解き放たれた。第五次聖杯戦争において聖杯から悪（この世全ての悪）を顕現させようと、受肉したギルガメッシュと共に暗躍する。聖杯戦争開幕直前にランサーのマスターをだまし討ちし、令呪をはく奪。ランサーのマスターとなって、各サーヴァントの動向を監視。ギルガメッシュと連動して、聖杯を受肉させようとした。



「この世界は楽しいがな、同様に度し難い。凡百の雑種が生を謳歌するなど、王に対する冒涜だ」



DATA

性別：男性
身長：182cm ／ 体重：68kg
クラス別能力：気配遮断：D
対魔力：E、単独行動：A+
保有スキル：黄金律：A
カリスマ：A+、神性：B（A+）
宝具：天地乖離す開闢の星（エヌマ・エリシュ）、王の財宝（ゲート・オブ・バビロン）、乖離剣エア、天の鎖（エルキドゥ）、ヴィマーナなど多数。

パラメーター要素

幸運がAクラス。保有スキルのカリスマや神性によって周囲の人間を圧倒する。宝具は史上最高のEXクラス。

CV 関 智一

人類最古の王にして、世界の全てを手中に収めた英雄王。10年前に聖杯の泥によって受肉したギルガメッシュは、第五次聖杯戦争に正体不明の「金髪の青年」「金髪のサーヴァント」として参戦する。性格は傲岸不遜、傍若無人、唯我独尊。自らを唯一無二の王と名乗り、人間を雑種と呼ぶ。ただし、強者は認める度量の広さももつ。宝具は、究極の無銘剣〝乖離剣（エア）〟。そして、そこから放たれる空間切断する対界宝具〝天地乖離す開闢の星（エヌマ・エリシュ）〟。空間をねじまげてバビロニアの宝物庫から大量の宝具の原典を射出する〝王の財宝（ゲート・オブ・バビロン）〟など。プライドの高さゆえに弱者に対しては全力を出さないという、慢心が唯一の弱点といえる。

タロット



真名 ギルガメッシュ

シュメール文明の「ギルガメシュ叙事詩」に登場する半神半人。第四次聖杯戦争では「アーチャー」のサーヴァントとして活躍。聖杯の泥を浴びて受肉する。聖杯に望む願いは、人類淘汰。聖杯の孔を使って弱者を抹殺しようとする。

SERVANT

ギルガメッシュ

Gilgamesh

間桐 桜
Sakura Matou



DATA

性別：女性
身長：156cm ／体重：46kg
特技：家事全般、マッサージ
好きなもの：甘いもの、怪談
苦手なもの：体育、体重計

CV 下屋則子

衛宮士郎を慕う少女。優しく大人しい少女として、士郎を支えている。間桐慎二の妹。第五次聖杯戦争には兄の慎二がライダーと共に参戦。その時、彼女は金髪の青年（ギルガメッシュ）と接触しているがその真意は明かされていない。

冬木の人々。時に優しく、時に温かく、そして時には騒々しく(!?)衛宮士郎を見守っている。たとえこの戦いがあってもなくても、彼女たち、彼らがいることで士郎が救われていることは確かなことかもしれない。



間桐慎二

桜の義兄。兄から日常的に虐待されている。だが、それを表に出そうとはしない。



衛宮切嗣

大河の憧れの人。生前から衛宮家に入り浸り、なにかと切嗣の面倒を見ていた。



衛宮士郎

いわば大河の弟分。士郎の保護者としてほぼ毎日顔を出し、士郎のご飯を食べている。



藤村大河
Taiga Fujimura

DATA

性別：女性
身長：165cm ／体重：??kg
特技：剣道、自堕落、不思議議空間
好きなもの：万物全て
苦手なもの：ライオン

CV 伊藤美紀

衛宮士郎の保護者代わり。藤村組・組長の孫娘。学校の英語教師で２年C組の担任。弓道部顧問。衛宮切嗣が居を構えた頃から、屋敷に入りびたり、いつの間にか家族同然となっていた。剣道五段でかつては「冬木の虎」と呼ばれた達人。だが衛宮邸では自堕落、士郎に頼りっきりである。だが、士郎のことを誰よりも理解している。聖杯戦争の事は何も知らない一般人であり、キャスターにさらわれた時もほとんど記憶を失っている。





柳洞一成
Issei Ryudou



DATA

性別：男性
身長：170cm ／体重：58kg
特技：座禅、空手
好きなもの：詰め碁、クロスワード
苦手なもの：女性、流行もの

CV 真殿光昭

衛宮士郎の友人。学校の生徒会長を務める。所属クラスは2年C組。士郎、間桐慎二、後藤劾以のクラスメイト。柳洞家の次男。遠坂凛が苦手。行くあてのなかった葛木宗一郎を兄貴分として尊敬している。キャスターの拠点である柳洞寺に住んでいることから、マスターの嫌疑をかけられてしまう。聖杯戦争のことは何も知らない一般人であり、ある意味犠牲者といえるだろう。



葛木宗一郎
柳洞寺に下宿している教師。婚約者がいるとされているがその真意は謎



美綴綾子
Ayako Mitsuduri

DATA

性別：女性
身長：162cm ／体重：50kg
特技：武芸全般
好きなもの：テレビゲーム全般
苦手なもの：碁、将棋

CV 水沢史絵

遠坂凛のクラスメイト。学校では2年A組に所属する。文武両道で姉御肌。弓道部の主将。部員への面倒見がよく、一年生の間桐桜の動向も温かく見守っている。目下の悩みは、副主将の間桐慎二が一年生の部員に当たっていること。また、退部した衛宮士郎のことも気にかけている。リーダーとしての器が大きいだけでなく、敵に回すと恐ろしい人。聖杯戦争に巻き込まれる。





MASTER
アトラム・ガリアスタ
Atrum Galliasta



DATA

性別：男性
その他不明

CV 福島 潤

第五次聖杯戦争に先がけて、冬木の地に最新技術の粋を集めた工房を置き準備を始めた魔術師。生贄を用い魔術を生成していた。中東にある魔術師一族のトップで石油を資源に莫大な資金をもっている。召喚したキャスターの宝具を勘違いしていたことや、キャスターに非生産的な工房と否定されたことにより、マスター／サーヴァントの関係に亀裂が入り、最終的にはキャスターの持つ宝具〝ルールブレイカー〟により契約が解除され殺された。

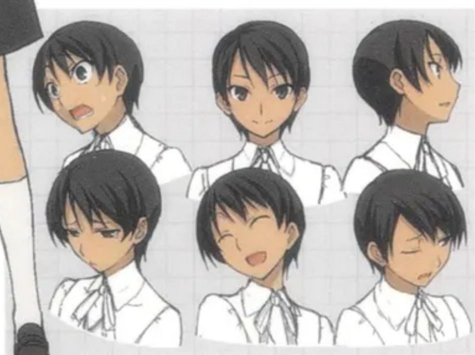


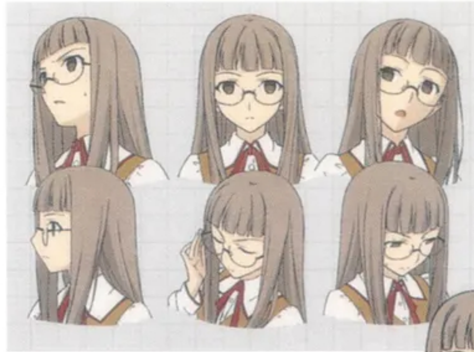
蒔寺 楓
Kaede Makidera

DATA

CV 結本ミチル

陸上部三人娘のボケ役。２年Ａ組に所属。遠坂凛、美綴綾子とクラスメイト。担任は葛木宗一郎。凛の本性を本能で感じ取っている。凛といっしょにクレープを食べに行き、凛に支払わせたという過去がある。







氷室 鐘
Kane Himuro

DATA

CV 中川里江

陸上部三人娘のツッコミ役。２年Ａ組に所属。古風な言い回しで話す。蒔寺のことを「蒔」「蒔の字」「珍獣」と呼ぶ。常に冷静沈着で周りをよく観察しているが、恋愛がらみの男性の視線には鈍感の様子。



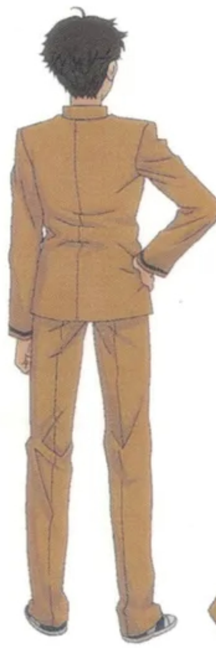
三枝由紀香
Yukika Saegusa

DATA

CV 中尾衣里

陸上部三人娘で唯一の真人間。２年Ａ組に所属。暴走する蒔寺を温かく見守り、氷室に信頼されている。優等生である遠坂凛に憧れており「一緒に食事をしたい」と申し出たり、凛の出席を気にしている。







後藤劾以
Gai Goto

DATA

CV 市来光弘

衛宮士郎のクラスメイト。２年Ｃ組に所属。言い回しは「ござるよ」と独特。優等生の遠坂凛を気にかけており、士郎と凛が一緒に行動しているのを見て、凍りつき、何も見なかったことにしようとする。

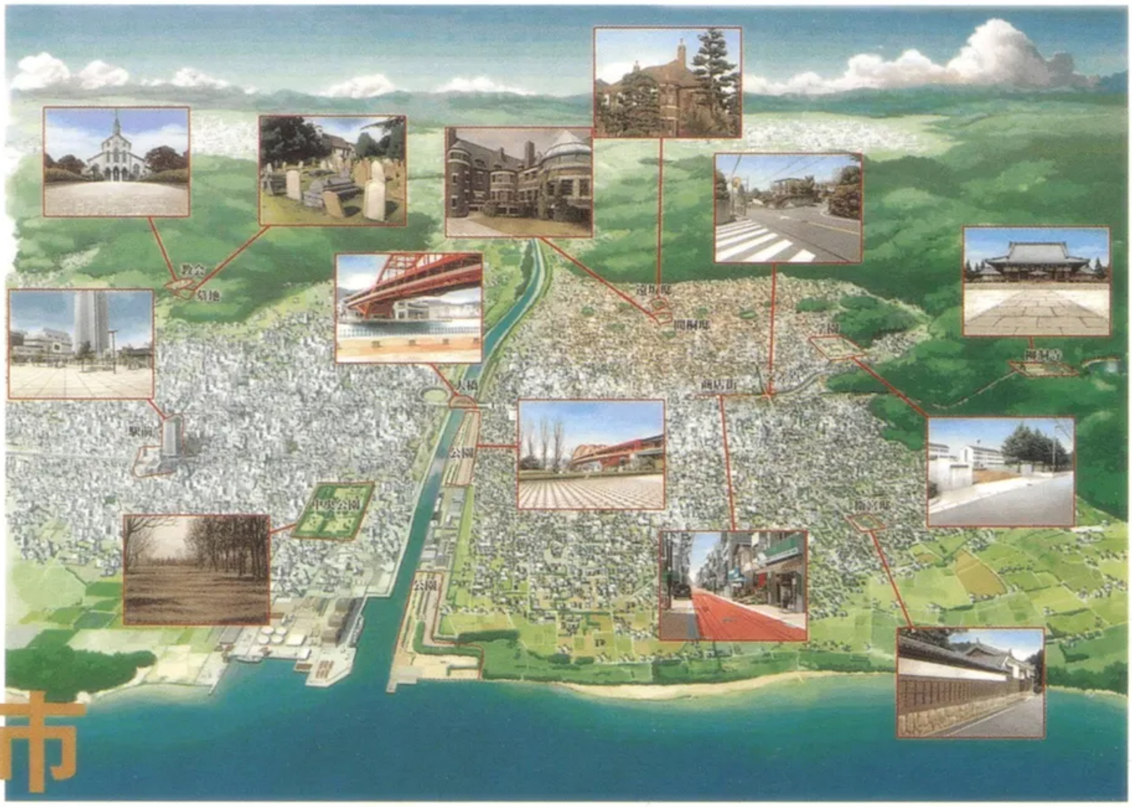
美術設定　日常を過ごし、時に戦いの場となる冬木の町

STAGE





学校のある深山町の遠景。丘に段々と連なる建物。学校につながる長い坂。この町内に高層の建物は見えず、環境はよさそう。



第五次聖杯戦争の舞台となった冬木市。冬木大橋をはじめ、教会、学校、柳洞寺、前回の聖杯戦争終結の地である中央公園など、主要な建物の位置関係が分かる。左側には新都を中心とした街が広がり、右側には住宅が多い。

冬木市





立派な門をくぐった先にある玄関。建物の周りには松や杉などが植えられ、そのどれもがしっかりと手入れされている。

衛宮邸

士郎がひとりで暮らす衛宮邸。立派な白塗りの塀で囲われ、木造に瓦屋根と、歴史を感じさせる。母屋のほかにも道場や土蔵など、いくつか建物があり、だいぶ広い印象を受ける。かつては義父の切嗣と過ごしたこの建物に、今は士郎がひとりで住んでいる。



土蔵

10年前に切嗣がアイリスフィールのために用意した土蔵。ここで彼女は魔力をためていた。今ではただの物置代わり。



一般的に言うとダイニングキッチン。和室にカウンターキッチンが配置されている。主に士郎が料理をし、大河が食卓を賑わす空間。



士郎と切嗣が話をしていた縁側。ここで士郎は切嗣の「正義の味方」になる夢を引き継ぐことを決意した。

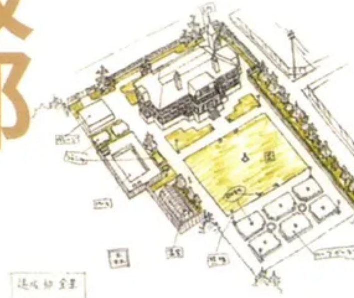


士郎が魔術の練習を行っていた土蔵の内部。この床には切嗣の残した魔方陣があった。そのため、セイバーは再びここで召喚されることに。



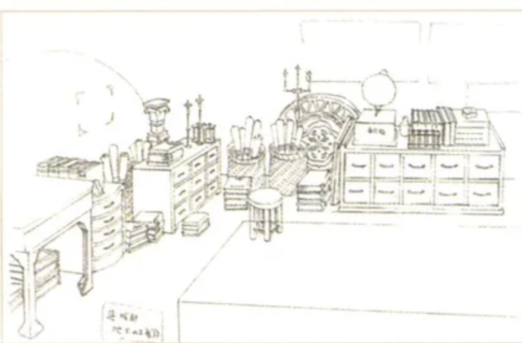
遠坂邸

木々に覆われ、趣のある洋館。それが遠坂凛が住まう遠坂邸。父・時臣亡き後の10年、凛はこの家でひとり過ごしてきた。よく見ると家を囲む鉄の柵にも木々や蔦が絡んでいるのが分かる。



正面からでは分かりにくいが、広い芝生、プールや温室、ハーブガーデンなどを備えた豪邸。凛の部屋には天蓋付きのベッド。地下には工房も備えてある。







冬木教会

新都から山側に向かった場所にたたずむ冬木教会。ここが聖杯戦争の監督役である言峰綺礼の住居。聖杯戦争への登録や、サーヴァントを失った者が訪れる。ギルガメッシュもこの教会に身を寄せているようだ。





厳かな祭壇、西洋の中世を思わせるような鉄の門。聖杯戦争の説明を聞く際、セイバーはこの地に足を踏み入れることを拒んだ。









アインツベルン城

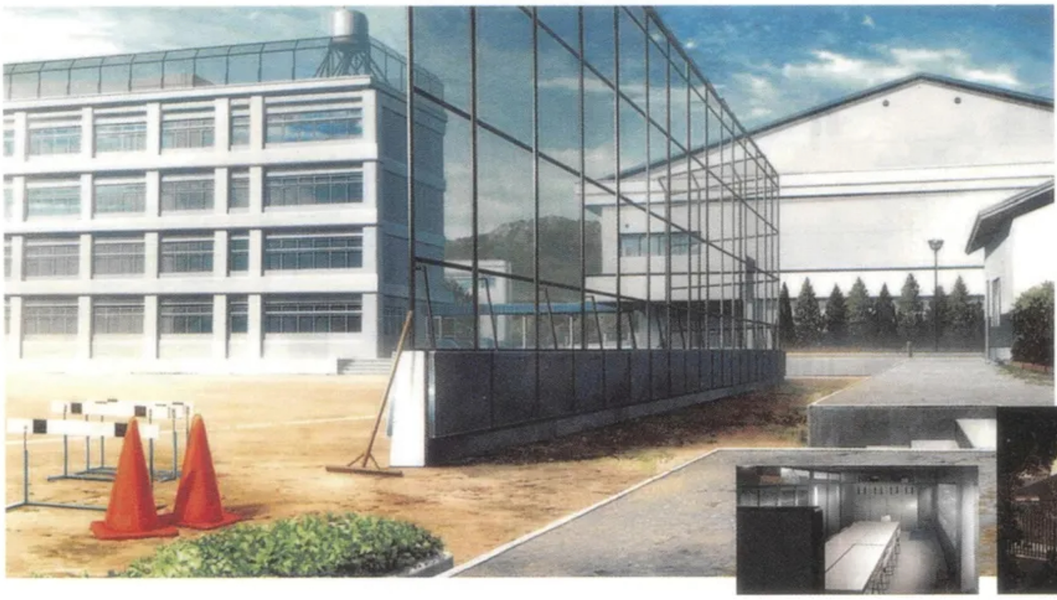
冬木市の森の奥にそびえるアインツベルン城。ドイツにある古城がそのままこの地に出現したような印象を受ける。城内も、中世そのままに美しくゴージャス。庭には花が咲き、城の美しさを際立てている。



新都

10年前の大火災で焼け野原(下)になったものの、その後復興し、 現在は様々なビルが立ち並ぶ冬木市の中心地。凛とアーチャーは街が一望できる高層ビルからほかのマスターとサーヴァントの動きを探っていた。





学校

士郎や凛たちが通う高校。深山町の小高い丘に建っている。広いグラウンドのほか、桜や美綴が所属する弓道場なども備えた施設。ただ、老朽化も進んでいるらしく、生徒会長の一成と士郎の手によりいくつかの設備は補修されている。



墓地

#03でバーサーカーとセイバーが一戦を交えた墓地。冬木教会に隣接している。夜はあまり人通りがなく、サーヴァント同士の戦いの場としては絶好の場所。この時アーチャーは新都から弓を放ったと思われる。



深山町坂道

学校をサボった凛が、桜とのちのギルガメッシュを目撃した坂道。ということは、間桐邸はこの道を進んだところにあるのだろうか？



柳洞寺

一成の自宅。門前までの長い階段が印象的。キャスターに魔力の貯蔵庫として使われた。門前にはアサシンこと佐々木小次郎が侵入者を拒むように立っていた。



STORY

ニュータイプ2015年4月号　原画：河村郁美　色彩・デジタルワークス：ufotable





「行ってらっしゃいませ、お父様」

10年前、凛の父・時臣は第四次聖杯戦争へと赴き、帰らぬ人となった。別れ際にぎこちなく頭を撫でてくれた大きな手。その時手渡された一冊の本には、時臣からの遺言が隠されていた。





託されたもの



あれから10年。凛は高校２年生になり、そして５度目の聖杯戦争が間近に迫っていた。用心に魔力の込められたペンダントを持って、登校する凛。



「まだ始まったわけじゃないけど、用心に越したことはないか」











「……今の、挨拶のつもりなのかな」

嵐の前の静けさ

学校で凛はさまざまな人物と行き会った。弓道部長の美綴綾子、後輩の間桐桜、自分勝手な間桐慎二。凛を天敵と言う柳洞一成、にぎやかな三人娘、そして不器用に挨拶してきた衛宮士郎。彼は凛にとって気になる存在だった。

「父さんの遺言に期待してたんだけどな」

昨夜の顛末

昼休み、凛は昨夜の出来事を思い返す。父の遺言を解いて見つけたのは、壊れた触媒らしきものとペンダントだけ。最強のサーヴァント・セイバーの召喚に役立つ触媒がほしかった凛には、がっかりな結果だった。











#00 1st Season

プロローグ

聖杯戦争のためアーチャーを召喚した遠坂凛。当初は衝突した彼と和解したのもつかの間、学校に謎の結界が張られ、さらにはランサーとの戦いを衛宮士郎に目撃されてしまう。ランサーの槍で死にかけた士郎を凛は救うが、その後、士郎が再び襲撃される可能性に気付き、衛宮邸へと駆け付ける。そこに現れたのは、セイバーだった。

聖杯顕現まで

15日

topics

凛、アーチャーを召喚する

絵コンテ：三浦貴博
演出：三浦貴博
作画監督：須藤友徳、田畑壽之



「抑止の輪より来たれ、天秤の守り手よ！」





召喚

触媒なしでも力業でセイバーを引き寄せてやると意気込んで召喚に挑む凛。無事詠唱を終え、確かな手応えを感じた凛だったが、何故かサーヴァントはその場に現れず、屋敷の居間に突っ込んできた。

居間のソファに憮然と座る男を見つけた凛は、父の遺品を探した時、時計が狂っていたことを思い出す。自分の魔力のピーク時に召喚したつもりが、１時間ズレていたのだ。





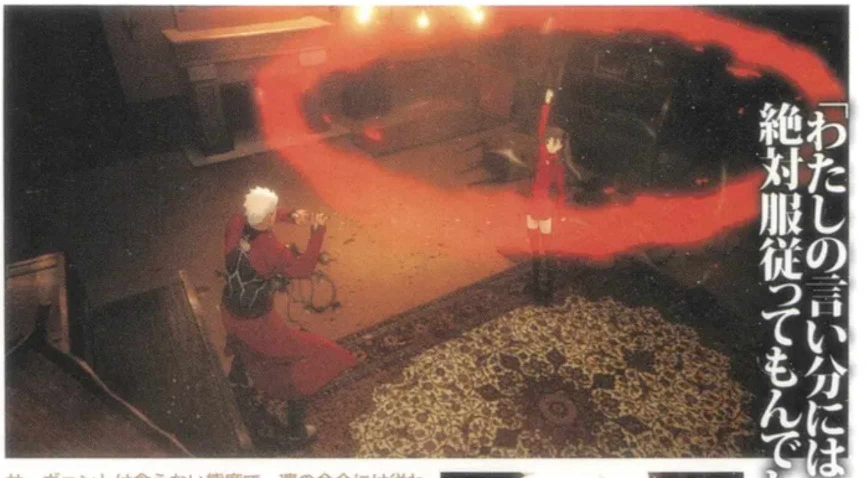


「年齢は若いが、君は卓越した魔術師だ」

〝絶対服従〟のような曖昧な命令は強制力が低い。そんなものに貴重な令呪を消費したことに呆れつつも、男は凛に謝罪した。その身に感じる強制力に、凛の力を実感したらしい。２人は和解し、ひと組の主従が生まれた。







「わたしの言い分には絶対服従ってもんでしょう！」

サーヴァントは食えない態度で、凛の命令には従わないと言ってきた。戦いは自分が仕切るから凛は隠れていればいいと述べる彼に、プライドの高い凛は怒り心頭。令呪で〝絶対服従〟を命じてしまう。



いきなりの衝突

記憶のない英霊





翌朝、令呪を見て昨夜のことが夢ではないと実感する凛。居間はアーチャーがきれいに修復していた。紅茶の淹れ方も完璧で、むやみに家事スキルが高いアーチャー。しかし、記憶はまだ戻らないという。



「アンタ自分の正体は思い出したの？」



「地獄に落ちろ、マスター」

彼はセイバーではなく、アーチャーだった。さらに不完全な召喚だったせいか、自分の正体が分からないという。そんな彼に凛が下した最初の命令は、なんと居間の片付け。掃除用具を手に主を罵るアーチャー。







「凛、君の願いは何だ」



夜、ビルの屋上にいた凛は眼下の街に士郎を見つけるが、アーチャーには一般人の知人と言葉を濁す。凛に聖杯への願いを問うアーチャー。ただ勝つために戦うという凛の答えに、アーチャーは自分にふさわしい主だと満足するのだった。



街巡りの帰途で、凛は見慣れぬ金髪の青年と話す桜を見かける。学校をサボっていたため、顔を合わせたくないと、そっと物陰から様子をうかがう凛。だが距離が遠く、2人がどんな会話を交わしているのかは分からなかった。



「そうよ。ここが前回の聖杯戦争決着の地」



街を巡る

アーチャーに街を案内する凛。前回の聖杯戦争の決戦地である公園は、今では怨嗟に満ちた不毛の地となっていた。やがて、何者かが自分たちを見ている気配に気付いた凛は、それが敵のマスターだろうと確信する。

「なんだよ。消しちまうのか、もったいねえ」

槍兵の襲撃

結界の起点となる魔法陣は、屋上に描かれていた。見知らぬ術式が使われたそれは、内側にいる人間を溶解して魂を奪う凶悪なものだ。凛がそれを消そうとした時、彼女の前に赤い槍を無造作にかついだサーヴァント……ランサーが現れた。







「わたしのテリトリーでこんな下衆なものを仕掛けたヤツなんて、問答無用でぶっ倒すだけよ」

学校の結界

翌日、凛は何者かが学校に結界を張っていることに気付いた。マスターの誰かだろうが、隠す気もないやり方は、よほどの大物かとんでもない素人としか思えない。凛はそのずさんさに憤慨する。







NOTES

サーヴァントに繋がるもの〝触媒〟

遺品など、英霊に縁のある物品（聖遺物）を召喚の触媒に使うことで、マスターは目当てのサーヴァントを引き寄せることができる。ペンダントと共に見つかった壊れた触媒は、前回の聖杯戦争で時臣が使ったものである。

命令による束縛

主従とはいえサーヴァントは主の指示に逆らうこともできる。だが、高い力をもつ凛に令呪で絶対服従を命じられたアーチャーは、そう簡単には彼女の命令に背くことができなくなった。

記憶喪失の利点

英霊はその伝説に弱点などが語られていることも多い。よって正体を知られるのは、弱みをさらけ出すことと同義。自分の正体が分からないアーチャーは、正体隠しという観点においては、ある意味有利といえる。

決戦の爪痕と固有結界

不毛の地となった決戦跡地をアーチャーは「怨念に満ち、固有結界に近い」と表現する。『固有結界』は術者の心象風景を具現化する禁呪。アーチャーがそんな奥義を知っていることを意外に思う凛だが、クラスに惑わされるなと釘を刺され、赤面するハメに。



「アーチャー！手助けはしないわ。貴方の力、ここで見せて！」





ランサーと対決する凛たち。アーチャーは陰陽紋の刻まれた2本の剣で敵を迎え撃った。何度破壊されても新たに同じ剣を出現させるアーチャーに、ランサーは必殺の一撃を仕掛けようとする。その様子を士郎が目撃していた。

目撃者

逃げ出した士郎を追うランサー。凛が駆け付けた時には士郎はランサーに心臓を貫かれ、倒れていた。目撃者の正体を知って動揺する凛。瀕死の士郎に凛は父の形見のペンダントを使い、命を救うのだった。





「……やめてよね。なんだって、アンタが」



「セイバーのサーヴァント……！」

衛宮邸に到着し、中に駆け込もうとしたその時、突如として何者かが凛に襲いかかってきた。間一髪、攻撃を受け止めるアーチャー。呆然とする彼らの前に立っていたのは、セイバーのサーヴァントだった！

予期せぬ敵





「もう忘れるな。それは凛にしか似合わない」

帰宅後、消沈していた凛にアーチャーがペンダントを返してきた。あの場から拾ってきたらしい。それを受け取りつつ、士郎が再びランサーに狙われるかもしれないと気付いた凛は、衛宮邸へ急ぐ。

Director's Comment

監督(#00絵コンテ・演出)
三浦貴博

#00と#01は表裏の構成になっています。1時間モノということで劇場版のようでしたね。#00のコンテを描くうえで大事にしたのは原作の文章です。セリフだけでなく原作の地の文を活かして絵コンテを書いています。今回、原作の奈須(きのこ)さんが「士郎は成長しない主人公なんだ」とおっしゃっていて。それは奈須さん流のおっしゃり方なんですが、僕らなりに解釈して「最後までブレない主人公像」を作っていきました。

SUB CHARACTER

遠坂時臣



遠坂家5代目当主で凛の父親。第四次聖杯戦争に参加し死亡している。凛のペンダントはその際時臣が凛のために遺したもの。

Keyword

時臣が凛に遺した貴重なペンダント

遠坂家に代々伝わる貴重な品。幼い凛が時臣から渡された本にそのありかが記されていた。セイバーの触媒でこそなかったが、遠坂家所有の宝石の中でも桁違いに膨大な魔力が込められている。時臣としては聖杯戦争の切り札にせよという意図だったようだが、凛は士郎を助けるために使ってしまった。



主命を受けて

ランサーと対峙したアーチャーはすぐには戦わず、背後の凛をちらりとうかがう。これは当初、命令には従わないと言ってのけた彼が、今は凛を主として認め、命令を待っているという意思表示である。それを悟った凛は、存分に戦うよう、主として命じる。



主の命を待つアーチャー。言葉はなくとも雄弁な背中だ。

瀕死の士郎に凛が動揺した理由

目撃者の正体に気付いた凛がひどく狼狽したのは、桜にとって士郎が大切な存在であると知っていたから。物語中、凛がよく弓道場を見に行くことが示唆されるが、それも弓道部員である桜を気にかけているからである。

Fate/stay night[Unlimited Blade Works] #00
原作者奈須きのこ実況まとめ



2014年10月5日、ニコニコ生放送時に行われた、原作者:奈須きのこによるリアルタイム実況Twitterを収録

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:00:00
コーヒー片手に待機。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:00:52
この、口元だけで紳士と分かるダンディズムはどうだ…… どう見ても主人公の頼れる師匠だぜ……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:01:05
でもこの人、このあと死ぬんですよ。やっぱダンディなだけじゃダメだな！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:01:22
この口凛の可愛さはどうだ…… どう見ても最高だぜ……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:01:46
そしてこの（鷹のような）目つきである。とおさかりん。現代に隠れ住む魔術師。今回は名実ともにヒロインだよ！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:01:56
なにこの美人？（当惑）［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:02:11
名門お嬢の朝、はじまるよ～！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:02:22
お馴染み、遠坂邸の地下工房。ダークソウルなら間違いなく隠し通路がある。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:02:37
時臣師亡き後の遠坂邸はこんなにハートフルに！ どこからどう見ても魔法使いの家ですよ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:02:47
あ。でも10年でこれだけ荒れたのか。庭師さんを雇うのは贅沢だと凛は判断したと思われる。大丈夫、あと十分もすれば庭の手入れはおろかあらゆる家事をこなすプロ執事がやってくるからネ！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:02:59
……というワケでタイトルインです。アンリミ、凛パートの特別編、しっとりと開幕。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:03:14
凛「～静かすぎるんですけど」いや、それ以前に風景美しすぎるんですけど……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:03:22
アナタはキュアマ、いや、美綴サン！ みつづりあやこ。弓道部の主将。凛の悪友。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:03:52
でこタップ！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:04:14
！（落ち着け、酬われないキャラ好きな紳士諸君）［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:05:02
うむ。ひとかけらも怪しいところのない、パーフェクトなモブ下級生だったね。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:05:16
慎二！ Fate十年の時間においてもっともブレない男！ 素敵ー！ 抱いてー！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:05:50
なんだこのシンジ……必要以上に動くぞ……!? というかチワワだこれ。チワワ系残念男子！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:06:07
Noと言える強い遠坂！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:10:24
セイバーだのマスターだの七面倒な説明は後回し。しばらくイミフなまま、なんとなくフィーリングで付き合ってほしい。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:10:49
留守番電話、なつい。作中の時代は2004年、2004年です！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:11:02
私だ(笑)［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:11:22
とくに感慨もなく電話を切る男らしさ。この言峰スルー力の高さ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:11:45
ミニスカ！　ニーソ！　僕らの知ってる凛さんキター――！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:11:56
見えぬ(解せぬ)［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:12:36
呪文詠唱って大切なの？　そりゃ大事ですよ、儀式ですから。キミだってスマホ立ち上げる時にパスワードいれるじゃろ？　それと同じじゃよ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:07:59
鮮花！　鮮花じゃないか！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:08:11
さあ、スーパーひむてんタイムはじまるよ！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:08:42
マキジの弁当が乙女力高すぎて吹くwwww［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:09:04
しかしこの黒豹かわいいな……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:09:24
このにじみでるギャルゲー臭！　だがそれがいい。［奈須］



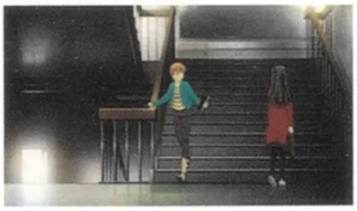
Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:09:51
外面は優等生、プライベートはボッチ。両方やらなくちゃいけないのが名門魔術師の辛いところだな……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:10:07
あれ不老不死の霊草のんだ蛇の抜け殻だ！　あ、カレイドステッキはないですね。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:06:19
トラトラトラ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:06:37
柳洞一成。りゅうどういっせい。生徒会長、この街にある柳洞寺住職の息子。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:06:53
しかしほんと坊主くさい声だなこの会長！　高校生とは思えぬ貫禄よ……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:07:08
そしてまたも現れる、新手のパーフェクトモブ生徒。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:07:21
冬！　作中の季節は冬です！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:07:33
この微妙な距離感、たまらん……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:07:46
これ、本人は精一杯気を遣った挨拶のつもりなんですよ……「朝早くから学校にくるなんて、偉いな」ぐらいの……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:20:33
細かく言うと、魔力が活動するためのエネルギーで、マスターとの契約が現世に留まる「要石」のようなもの。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:20:42
マスターを失うとサーヴァントは自力で「要石」分を捻出しなくてはならなくなるので、結果的にすぐに消えてしまう。 召喚に必要な触媒が概念ではなく遺物だった場合、この遺物も要石として機能するのでさらに万全。[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:21:28
Fate/stay night 完。遠坂先生の次の戦いにご期待ください。いい話だったなー！ [奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:21:44
だがツンデレ(死語)という物語は続く。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:22:07
だから　なぜ　見えぬ[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:22:43
ちょろい！　……と思ったけど、諏訪部声でこんなコト言われたら誰だって落ちる。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:24:44
快適ビフォーアフター ――― かーらーのぉ、ロイヤルコペンハーゲンティーセット！ 完璧すぎて　凛　は　死ぬ。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:16:25
サーヴァントとして全く正しい発言。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:16:43
でもアーチャーも悪いんですよ。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:17:15
Rin、考えなしカワイイ！[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:17:48
Rin、反省中カワイイ！[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:18:17
令呪。三つの絶対命令権。ようは強力な課金アイテムだ！　三つしかないけど、一回ごとにたいていの無茶は通るぞ！ ただし、サーヴァントは基本マスターより優れた存在なため、いざという時に××する用に残しておくのが聖杯戦争の基本なんだ！[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:18:35
Rin、照れ反省・超カワイイ！[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:19:35
あげて　おとす。 皆さん、これがイケメンの手口ですよ。気をつけてくださいね。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:13:01
なぜ見えぬ(二回目)[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:13:16
さあ皆さん、準備はよろしいですか？[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:13:37
なんという不審者！(笑)[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:13:53
このスタイリッシュ不審者、すごく偉そうなんですけどぉ……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:14:15
しかし全体的にエロいなこいつ。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:14:39
なんで居間がこんなに荒れているのかといえば、地下に現れるハズだった不審者が地上の居間にズレて召喚されたからなんだ。その衝撃なんだ。赤マントさんに落ち度はない。悪いのは赤ニーソのうっかりである。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:15:41
「私が前線に出るので、君は後方で身を守っていなさい」となんで素直に口にしないのん？ [奈須]



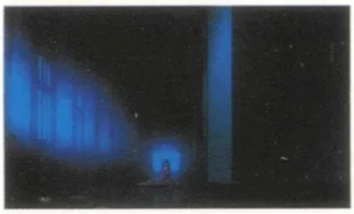
Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:40:43
夜の校舎を徘徊する不審者、逃げる。 みんなも夜更かしには気をつけてね！［奈須］



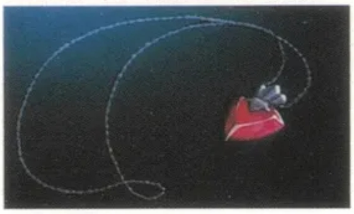
Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:40:59
ノータイムで殺しに行くランサー。有能な働きものですね……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:43:10
死にいく者を想って救ったのではなく、助けられる命があるから救っただけの話。……まあ、十年間、勝つために蓄えた貯金はゼロになったがな！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:43:25
凛がうっかり宝石を置いてきてしまったのは、宝石に蓄えた貯金(魔力)がほぼなくなったコトと、やっぱり十年間の蓄えを使ってしまった事への後悔で頭がグラグラしていたから。 私ってほんとバカ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:44:49
セイバー登場、こいつも躊躇ねえな！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:45:02
そしてここで次回に引くワケですよ。うん、掴みはバッチリ！［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:45:34
素晴らしい一話でした。 スタッフさん、監督、ＧＪ！ ＧＪ！［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:47:26
凛によるプロローグはこれで終了。次からは本編が始まるよー！ お楽しみに！［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:31:28
ちょっと分かりづらいので補足。凛は冬木市にいる魔術師(正規)の数を把握していて、学校にはマスターになれるだけの魔術師はいない、と事前に確認している、ということ。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:32:10
凛は二年間学校の平和やら冬木の管理などをしていたので、ことさら「昨日ひょっこり現れて学校を荒らした何者か」が許せないのです。でもまあ、凛が欠席したから相手も「今がチャンス！」とヒャッハーしたワケで。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:34:35
お待たせしました。ここからが本番です。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:35:14
こんな怪しい青タイツがサーヴァントじゃなかったらタイヘンだよ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:37:11
誰だよイケメンじゃない方のランサーとか言ったヤツ！ 十分イケメンだよこのランサー！（歓喜）［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:38:20
凄まじいバトルシーン。 幸せすぎて死ぬ［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:38:43
ディルムッドは華麗な中国武芸的な殺陣劇だったのに対し、こっちのランサーは有無を言わせぬ速度と直線的な力強さを武器にしている。それが一発で分かるアクション……！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:27:29
後のホロウへのバトンである。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:27:50
ここで凛は地上のアヤツを視認しているが、魔力による視力強化によるもの。 五感、身体の強化は魔術師にとって初歩の初歩だってばよ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:28:33
望みがない、のではなく、自分の努力で叶えられない目標は願わない、というあたりが凛の現実主義者っぷりを表している。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:28:52
そしてこの野生動物のようなシンプルさ。サバンナを走るガゼルなんやな。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:29:06
いまさら確信した。Rinは間違いなくヒロイン。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:29:39
よくある日常のワンシーン。どこからどう見ても外国人に道を教えているシーンですね。 浅草ではよくある風景です。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-05 01:30:23
言葉巧みに情報を集めようとする仕事熱心な神父。働きすぎである。［奈須］



炎に囲まれた地獄のような光景を前に力尽き、倒れ込む少年。街を襲った未曾有の大火災は、多くの命を奪った。衛宮士郎は業火の中から奇跡的に助け出された、生存者のひとりだった。





「おはようございます、先輩」





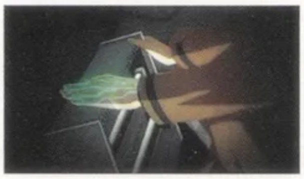
生き延びたもの

10年後、士郎は優しい人々に囲まれ平穏な日々を送っていた。姉のような存在の藤村大河。弓道部の後輩、間桐桜。彼女らとにぎやかに食事をするのが、近頃の士郎の慣習だ。



「朝、早いんだな、遠坂」





異変の予兆

生徒会長の柳洞一成から頼まれ、学校の備品の修繕に魔術を駆使する士郎。彼は修行中の魔術師だった。修理を終えて出た廊下には同級生の遠坂凛の姿が。密かに憧れている彼女に、士郎はぎこちなくあいさつする。

下校が遅れ、すっかり暗くなった道を自宅へと向かう士郎。そこへ銀髪の見知らぬ少女が現れ、すれ違いざま、不穏な言葉を投げかけてきた。驚き、少女を振り向く士郎。だが、そこに少女の姿はなかった。



「早く呼び出さないと死んじゃうよ。お兄ちゃん」



士郎が一成と教室に入ると、クラスメイトであり、桜の兄でもある間桐慎二が絡んできた。元弓道部員だった士郎に、慎二は「もう退部したんだから道場には近づくな」と噛みつく。

夜、士郎は日課である「強化」の魔術の鍛錬を始めた。だが初歩にもかかわらず、結果は失敗。正義の味方になりたいのにどうしたらいいかも分からないと、士郎はごちる。正義の味方になることは、彼にとって今も変わらぬ強い望みだった。



「くそ、また失敗か」



「士郎は困った人を放っておけない性格なのよ」



いつものように3人で夕食を共にしながら、昔から士郎は困った人を放っておけなかったと桜に語る大河。子供の頃の作文では「ぼくの夢は正義の味方になることです」と書いていたのだという。

衛宮家の日常風景



#01 1st Season

冬の日、運命の夜

10年前に起きた大火災の被害者である衛宮士郎には、正義の味方になりたいという願いがあった。人助けに明け暮れていたある日、士郎は得体の知れない男たちの尋常ならざる戦いを目撃してしまう。口封じに殺されかけたところを何者かに救われたものの、その後、再度の襲撃が。そこに現れたのは、セイバーと名乗る少女だった。

聖杯顕現まで **15**日

topics

士郎、セイバーを召喚する

絵コンテ：野中卓也
演出：野中卓也
作画監督：須藤友徳、田畑壽之



「腹いせに遠坂本人に、何かしでかしそうでさ」

弓道場を見に行った士郎は、蒔寺楓に慎二と人違いされて絡まれる。誤解はすぐに解け、そこで彼は近場で殺人事件があったことを知った。現場をうかがったものの、学生である士郎にできることはなかった。



間桐兄妹

桜の腕にあざを見つけた士郎は、慎二にやられたのかと問うが、桜は転んでぶつけたと言い張る。弓道部長の美綴によれば、慎二は凛に冷たくされて何やら荒れているらしい。





「本当に兄さんは関係ないんです。
わたしが一人で怪我しただけなんです」



「あの時のように、
まわりで見知らぬ誰かが
死んでいくのには耐えられない」

くすぶる心

多くの犠牲が出た中で生き延びたがために、士郎は誰もが幸福になってほしいという望みをもった。だが切嗣は、万人を救うなど不可能だと彼を諭した。正論だと分かっていても、その理屈は士郎には受け入れがたかった。









「生きてる、生きてる……！
ありがとう……
ありがとう……」



昔を思い返す士郎。あの地獄から士郎を救い出したのは、今は亡き義理の父、切嗣だった。あの時、士郎がまだ生きていると知った切嗣が見せたひどく嬉しそうな顔を、士郎は今もよく覚えている。

バイト帰り、あれこれ悩みつつ歩いていた士郎は、見上げたビルの上に凛の姿を見つける。意外な邂逅に思わず我が目を擦る士郎。再び見上げた場所からは、人影は消え失せていた。



「今の、遠坂だったよな」

慎二との衝突

放課後、慎二を見かけた士郎は、桜の手首のあざについて問いただした。が、証拠なしに疑ったことを逆になじられ、弓道場の片付けを押しつけられてしまう。





「人をむやみに疑うのは
よくないよなあ、衛宮?」



「なんだこれ?　昨日の夜、
ガラクタいじってて切ったかな」

しばらく夕食作りの手伝いに来られないと言う桜。変に誤解しないでと懸命に言いつのる彼女は、士郎の左手の甲に奇妙なあざを見つける。心配する桜だったが、士郎は特に気にとめなかった。



見知らぬあざ




赤と青の男

日が暮れるまで片付けをしていた士郎は、何やら耳慣れない打撃音を聞きつけた。何ごとか見に行った先で、赤い服と青い服をまとった２人の男が戦っているのを目撃。尋常ではない激闘に動揺し、足音を立ててしまう。

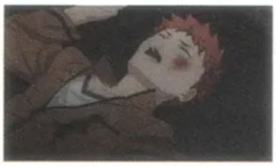







誰何され、命の危険を感じた士郎は校舎へと駆け出す。そのあとを青い服の男・ランサーが追ってきた。廊下まで逃げた士郎だったが、槍で心臓を貫かれてしまう。ランサーは倒れた彼を感情の読めない目で見下ろし、どこかへ消えた。

混乱しつつも家に帰り着いた士郎だったが、ランサーが再び襲ってきた。士郎が生き延びたことに気付き、追ってきたらしい。士郎はとっさに床に転がっていたポスターを魔術で強化し、襲撃者に立ち向かう。




気付けば士郎は廊下に倒れていた。正体不明の誰かが彼を助けてくれたようだ。近くにペンダントが落ちているのを見つけた士郎は、それをつかんでその場からよろよろと立ち去る。






衛宮邸への襲撃






抵抗むなしく、土蔵へと追い詰められる士郎。淡々と人を殺そうとする相手に士郎は激昂し、叫んだ。せっかく助けてもらった命なのに、自分には果たさねばならない義務があるのに、こんなふうに死ねるか、と。

NOTES

大河と桜

大河は衛宮邸が建つ土地の地主の娘で、切嗣存命時から屋敷に入り浸っていた。桜はケガをきっかけに士郎が弓道部を辞めた際に慎二の態度を謝罪しに訪れて、ケガが治るまで士郎の世話をすると主張し、以来ずっと屋敷に通っている。どちらも士郎にとって大切な存在だ。

魔術師としての士郎の実力

ストーブの修繕に魔術を使った士郎だが、彼ができるのは「強化」くらいしかなく、成功率もいちじるしく低い。魔力量も少なく、指導らしき指導を受けてこなかったこともあって知識もほとんどない。この時点の彼の魔術師としての実力は、いわゆる半人前である。

弓道部を辞めた理由

士郎が部活を辞めたきっかけはバイト中に肩に大きな火傷を負ったこと。その痕が肩を露わにする「礼射」の際に見苦しい、いっそ辞めろと慎二がなじった。士郎自身、以前から退部を考えていたのもあり、ほかにやりたいこともあると、それを受け入れた。

魔術師の弟子

災害後、士郎が入院していた病室を訪れた切嗣は「僕は魔法使いなんだ」と告げた。士郎は、魔術を

Director's Comment

監督
三浦貴博

「UBW」の士郎は最初から凛を意識しているんです。だから、わざわざストーブを持って生徒会室から出てくるんですよね。凛と一成の会話が終わるまで待っていればいいのに(笑)、士郎は凛が気になるのでわざわざ理由をつけて外に出てくる。それで「朝早いんだな、遠坂」ってそっけなく声をかけるんです。#01は徳島スタジオが制作しています。「#01が実質上の1話なんだ」と徳島にお願いしました。徳島は僕の心の支えでした。

SUB CHARACTER

衛宮切嗣

災害から助け出した士郎を養子とし、多大な影響を与えた。数年前に他界。理想と現実の矛盾に終生苦悩し続けた人物である。



Keyword

冬木大火災

10年前、第四次聖杯戦争によって引き起こされた大火災。当時建設中だった市民会館付近から火の海が拡がり、死者の数は数百人にも及んだ。現在、中央公園となっている場所がその跡地である。この災害で士郎のように両親を失った子供が多数おり、彼らの多くは言峰綺礼が管理する教会に引き取られた。





「――問おう、貴方が私のマスターか?」





士郎が叫んだ瞬間、蔵の床に描かれていた魔法陣が輝き、白銀の鎧をまとった騎士、セイバーが現れた。彼女は士郎をマスターと呼び、ランサーと対峙。見えない剣を自在に扱い、彼を翻弄する。

セイバー召喚

「かわしたなセイバー。我が必殺の一撃を……!」







ランサーの必殺の一撃、〝刺し穿つ死棘の槍(ゲイ・ボルク)〟をしのいだセイバーは、彼の正体がクー・フーリンであると見破る。一方、ランサーは、主の指示で心ならずも撤退していった。



「とりあえずこんばんは、衛宮くん」



敵の気配に気付き、屋敷を飛び出すセイバー。追った士郎は何者かと戦う彼女を令呪で制止する。そこにいたのは校庭で見かけた赤い服の男・アーチャーと、遠坂凛だった。

意外な邂逅

覚えれば今後誰かを救うのに役立つかもと考え、弟子入りを望んだ。切嗣は渋い顔だったが、しつこくねだる士郎に根負けしたらしい。

衛宮家のムードメーカー

毎日当然のように衛宮家でご飯を食べる大河にあきれる士郎。だが「ここが私の家だよ」と言われ、嬉しさに笑みを浮かべる。明るい大河に士郎が少なからず救われているのが分かるエピソードだ。



ポスターでふざけて打ちかかる士郎を、笑顔で撃退する大河。

蔵の魔法陣と繋がる縁

士郎が逃げ込んだ蔵の床には、魔法陣が描かれていた。これは切嗣が10年前、とある理由から作成したもの。この魔法陣と士郎自身は知らない縁が、セイバーのイレギュラーな召喚を成功させた。

刺し穿つ死棘の槍(ゲイ・ボルク)

「心臓を槍で穿った」という結果を作ってから「槍を放つ」という原因を作る、因果逆転現象を引き起こす技。セイバーは高い幸運度と直感スキルなどから致命傷をまぬがれたが、普通なら回避不可能である。

Fate/stay night[Unlimited Blade Works] #01

原作者奈須きのこ実況まとめ

2014年10月12日、ニコニコ生放送時に行われた、原作者:奈須きのこによるリアルタイム実況Twitterを収録

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:07:22
謎の白い液体の正体とは？［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:07:39
まわるまわる　藤村がまわる。藤村大河（ふじむらたいが）。25歳、独身。主人公の通う高校の英語教師である。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:07:58
新都。この人たちの住んでいる住宅地が深山町。その隣町が新都。この二つを隔てているのが未遠川。Zeroで怪獣が出たところ。そして町と町を繋ぐ橋が神戸大――じゃなくて未遠大橋だよ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:08:20
戸締まりはしっかりね！　しかしこの後輩、必要以上に可愛いですね……［奈須］



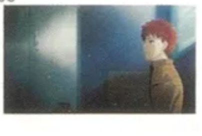
Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:08:49
大事なことだから何度でも言う。　だから、美しすぎるんですけどぉ！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:09:43
トレース、というよりサーチ、でしょうか。ただのモブと思ったかい？ヴァカめ！　この赤毛、器物の構造を読み取り、内部を視覚映像として捉える魔術だけは上手いんだ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:09:58
遠坂　の名前に反応する高校生男子の日常。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:11:05
この微妙な距離感……たまらん……（二回目）［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:04:26
ただのモブだと思った？　残念、桜ちゃんでした！　間桐桜（まとうさくら）　高校一年生 さる事情から、朝夕のお手伝いをしに来ている後輩。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:05:05
この奈須きのこって名前はいつ見ても吹くwwww［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:05:29
ＯＰ！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:05:45
ランサーVSバーサーカー!?［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:06:00
でもね、おまえたちはちょっとぐらい自重しなさい［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:06:20
話名インと共に朝ごはんイン。深夜に飯テロとは……これが聖杯戦争か……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:06:37
鍛えてますから……　鍛えてますからー！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:07:04
これが平穏な朝の風景ですよ。遠坂さんも見習ってくださいね。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:00:28
よーし。　今日も一日、SPだからがんばるぞい、と。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:00:54
チョコケーキ片手に待機。　さあ、まずはトラウマ回想、ちょっとした焼け野原からスタートと見た。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:01:33
全力で燃ーえーてーるー!?［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:02:31
私はね、くすぶり続けている火災のコトを言ったんだ。ありゃパーフェクトな火災じゃないか。［奈須］



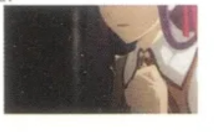
Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:02:49
真面目な話をしよう。これは回想なので子供士郎は奇麗ですが、実際は目も当てられない状態だったと思われます。［奈須］



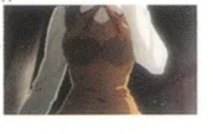
Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:03:08
そんなコトよりおまえはヤムチャ……じゃなくてパーフェクトモブ！パーフェクトモブじゃないか！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:03:27
この「センパイ」の破壊力……　下屋、おまえ……どこまで後輩力をあげていくんだ……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:03:47
先週のヒロインにはなかったものが、ここにある。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:04:02
この表情！　うん、これが描ける時点で内面描写に不安はない。――ああ、安心した。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:19:12
おまえは美綴サ、いやキュアマリン……！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:19:37
違った。野生の、ただの可愛い美綴綾子だった……！なにその素敵な食券の出し方！ タシッ！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:20:02
困ったな……ラーメンとカレーとサンドウィッチで主食が三つもかぶってしまったぞ……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:20:34
〝慎二が遠坂に何かするかも〟と聞いて、慎二のチキンさを信頼しながらも、やっぱり心配で様子を見に来る男子高校生の図。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:20:51
スーパーひむてんタイム、また始まるよー！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:21:05
マキジ動きすぎ問題。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:21:28
おれfateで生徒手帳の大切さがわかった！ しかし氷室さん、冷静ですね……これは頼れる軍師……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:21:48
この掌のかえしっぷり。野生動物なんで、謝る時も全力なんだ。そして隙あらば寝首をかく。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:22:19
やばい、よく見るとマキジ タップしてるwww［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:23:01
〝助かったのは、子供（ひとり）だけ。〟［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:15:16
ところでなんでこのトラ柄のお姉さんが「藤ねえ」かと言うと、この屋敷の元々の持ち主の孫娘であり、幼い頃から赤毛の姉代わりだったからなんだ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:15:49
衛宮邸……まっこと広うなりもうした…… なぜ縁側を見て困った笑いしているかはそのうちわかる。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:16:07
投影、開始と書いてトレース・オン。なんで意味と響きが違うの一？ とかはアニメでは語られない。まあ枝葉の話なので、アニメではニュアンスでわかってほしい！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:16:26
このモブ、こんなコトやりながら、背骨をまるごと人工の背骨に移植してるっつーか……毎夜、どうでもいい練習のたびに命の綱渡りをしているようなものなんだ。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:16:36
ちなみに、今のは器物の構造をサーチしてからの、内部に魔力を通しての性能補強――強化を施そうとしていた。そしてメチャクチャ失敗した。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:16:55
凛でもあったけど、自分の身体に魔力を通して一時的に身体強化するのは簡単。血液に魔力をまぜる程度のニュアンス。しかし器物に魔力を通すのは難しい。ので、普通は魔力を通しての強化ではなく、魔術でまるっと外面に一枚装甲を被せる、のが安価で速くて強い。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:17:08
うん、説明ばかりで申し訳ない。 こっちも面倒なんで〝なるほど、わからん！〟で流してほしい。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:17:20
そんなコトより朝飯だ！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:17:54
ここばかりはホントに慎二は関係ない。……ほんと、関係ない。関係あったらまだ良かったのに。慎二的に。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:18:11
ＳＳＦ。だが良くやった。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:11:27
僕らのスーパースターがきた……！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:11:48
皮肉がまったく通じないばかりか、善意で返してくる相手は怖いよね……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:12:03
慎二とは中学からの付き合い。一成とは高校からの付き合い。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:12:16
なん……だと……!? この藤村、転ばないというのか――!?［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:13:07
頼まれ事は断らない、目に付いた人助けはオートで行う、と言われているものの、彼は〝自分にできる事しか引き受けられない〟と徹底し、悲観している。このあたり、凛との微妙な、しかし決定的な違いやね。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:13:41
この坂道は――！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:13:54
きてしまったな……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:14:15
いや、これガチで心霊現象だと思います！ 夜遅くに坂道をひとりで歩くと現れる銀髪幼女か……よし、今から試してくる！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:14:41
藤ねえはなにゆえ藤ねえだと思う？ もとより藤ねえだからだ。シリアスなんざ十秒続かねえ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:32:34
チクショウ、こんな優しい音楽流しやがって……(笑)［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:32:55
お待たせしました。本番、はじまるよ～！［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:33:30
プロローグで、戦いの様子が一部引いていたのはこのリンクを活かすため。外に剣戟の音が響いてたっちゅーコトやね。［奈須］

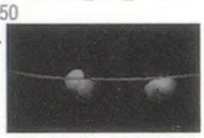

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:33:50
夜の校舎で真剣ブラさげてる幽霊にあったら怖いじゃろ。普通は逃げる。-零-なら間合いをつめて心霊カメラで撃退する。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:34:04
ここ、「なんだあれ、なんだあれ、なんだあれ……！」系のモノローグがあったけど、邪魔なんでとっぱらったんダヨ。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:34:19
やはり リア充　刺殺　された！［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:35:44
おれは　しょうきに　もどった！ワケが分からないし頭も朦朧としているけど、とりあえずゾンビのような足取りで安全地帯へ目指すのであった。帰巣本能なんやな。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:36:20
それから約二時間後……。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:36:50
猫鈴！このように、魔術師の工房にはそりなりの対侵入者処理があるのです。遠坂邸にもあったよね。優雅レーザーサイトが。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:37:1
いちいちイケメンなんですけどこのランサー……！［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:27:49
うちの若い子、とは藤村組の若い衆、です。そう、このフリーダムなトラは地元の顔役の娘なのであった！［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:28:05
みんな、ゴメン。いくら浅草だからって、あんな怪しい外国人やっぱいないわ！［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:28:20
うん、そりゃあしゃあない。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:28:39
この人、若い頃は天才剣士だったんですよ……。詳しくは「Fate/Zero BD-BOX」の特典映像を見てくれ。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:28:58
この正妻力……！［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:29:23
背骨が溶けそうなぐらいのスイートフラグ…… これはリア充爆発致し方なしですね……［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:30:20
「ははは、そんなに凄いかい？」うん、そんな台詞がごく自然に(イラッと)聞こえるシンジはホントに凄い。神谷さんマジックやで……［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:30:59
こう見えてきっちり正論なんだよねシンジ。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:32:03
モブの子がさりげに可愛いのがムカつく。あのお辞儀した子、きっと「ダメな人はほっとけない」系のいい子だよ、きっと。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:32:23
ここで「まあ、久しぶりに弓道場の手入れをするのもいいか」と考えちゃうのが士郎。『それがいい結果になるなら』と、自分にかかるマイナスは気にしないんだ。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:23:22
ケリィ！ 疲れきってるな、ケリィ！［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:23:54
……やばい、ここ泣ける……［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:24:19
この病室にいる子供は災害とは関係なく入院している子供たちです。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:24:43
分かりづらいので補足。学校が終わって新都にアルバイトに来たけど、時間がちょい早いので中央公園(災害跡地)を散歩するか、という流れ。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:26:23
真面目なシーンが続いたので、つっこみは自重したぜ……［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:26:43
そこへ現れる都市伝説・怪人赤コート！ロングなので見えぬ。クソ、ここでもかッ！［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:27:11
そして賢明な視聴者諸君ならそろそろお気づきだろう。このモブと思われた赤毛がこのアニメの主人公なのである。 衛宮士郎(えみやしろう)。高校二年生。あいまいな"正義の味方"を目指して日々煩悶する鍛錬キチ。［奈須］


Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:27:22
使える魔術は器物の構造把握から派生する強化だけという、訓練経験値ならレベル10以上だけど、実戦で言えばレベル1なペーパー魔術使いなんだ。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:27:31
もちろん凛のような魔術知識もほぼナシ。師匠であるケリィはそういうの一切伝えず他界したからね……［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:37:33
ボローン。実績が解除されました『はじめての強化、成功。』結局は実戦でやるしかねえのである。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:37:56
この、「あ、なにあの小僧、ハラぁ決まってるじゃねえか。よし、ならー度は反撃のチャンスをやらねえとな」という顔。相手への情けではなく、単に自分が楽しみたいからですよね兄貴！［奈須］



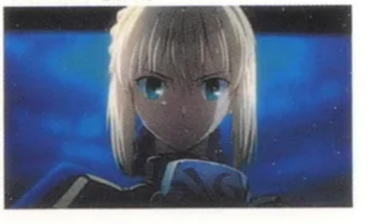
Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:38:35
くれてやったチャンスを「反撃」より「逃走」に使ったんで、ランサー兄貴興醒め。これだからバトル脳は……逃走だって立派な戦いですよ！ 戦争行為なんてやめなさいよー！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:39:10
ランサー的にはひょいと仕留める為の一刺だったが、棒が開いて盾になったコトで防がれ、驚いた。ポスターも使いようである。別に背中にいっぱい刺してガンダムごっこするだけではないのである。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:39:54
yes! yes! yes! お待ちしておりましたマイロード！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:40:11
うん、でもあえて言うぞ。このカット、いったい何度目だナウシカ。［奈須］



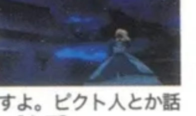
Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:40:29
でも、そんなコトどうでもいいぐらい美しい……！ この凛々しさがセイバーだよね！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:40:50
始まるぞ……セイバーさんの槍いじめが……！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:41:22
兄貴「～とは何事かぁ！」セイバー「知った事か！」と言わんばかりの一撃。皆さん、これがブリテンの礼儀ですよ。ピクト人とか話通じなかったからね。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:41:58
「ぬかせセイバー」ここの台詞だけは原作再現はほぼ不可能でした……「剣使い」で「セイバー」とルビを触れるテキストだけの醍醐味だったのです。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:42:59
呪いの表現素晴らしすぎる…… もう何も言うことはない。 そしてさりげに、因果逆転された瞬間、ギリギリで構えを合わせているセイバー……！［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:43:24
ランサーが激おこなのはあれですよ。自分の存在証明ともいえる一撃を防がれたんだから、そりゃあもう相手への敵意と自分への怒りでハラワタ煮えくりかえりますよ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:43:40
そしてすぐに「あ、やべえ、熱くなってるなんて超情けねえ」とスッと平常心に戻る。ネット社会でも見習いたいメンタリティ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Animee
2014-10-12 01:44:03
毎度毎度おまえの槍は(以下略［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:44:22
もー。士郎はすぐ金髪碧眼にコロっといっちゃうー。 まあでも、誰だってこうなる。オレもこうなる。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:45:16
もう無闇に一回目を使ったツンデレがいるんですけどぉ！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:45:29
やだ……このセイバー、格好いい……（突撃（チャージ）至上主義なのは変わらないけどな！）［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:45:46
そして、勢いで使っちゃった系マスターがここにもひとり！ でも、このおかげでアーチャーは助かったんだ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:46:15
……というワケで00話に繋がるのでした。00と01、両方合わせての一話、これにてゴール！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:46:26
ED……ぼくらのKalafinaさんきた――！［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:47:08
まったく、小学生は～［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:47:34
ア「そこまでヒロインである事はあるまい、Rin」［奈須］



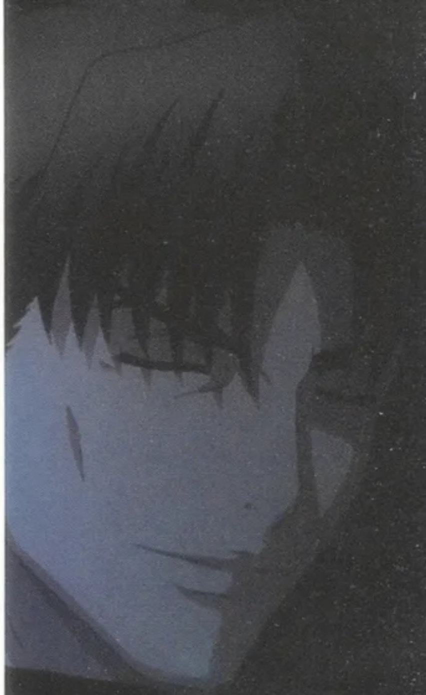
Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:47:53
満腹満腹。これにて第二話、終了ですね。三浦監督、スタッフの皆さん、お疲れさまでした！［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:48:14
凛の視点だった00と違って、主人公として王道な01話でした。 凛の出番は減るけど、それはそれ、士郎と同じ視点で凛の姿を追ってほしい。ミニスカとか。脚とか。後ろとか。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:48:26
表と裏を合わせた〝序章〟はここまで。いよいよ次回から士郎と凛の戦いが始まります。 先を知っている人も、これが初見の人も、頭からっぽにして楽しんでもらえればと思います。僕だってそうしてる。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:48:45
そしてここまで小うるさい実況にお付き合いいただき、感謝です。 SPなので実況のマネゴトをしてみましたが、次回からは自分も一視聴者として楽しませていただきます。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-10-12 01:48:56
それではまたいつか、どこかで。 シーユー、ネクストローマ！［奈須］



#02 1st Season
開幕の刻

ランサーの襲撃をセイバー召喚により防いだ士郎。図らずもマスターとなってしまった士郎を見かねた凛は、監督役のいる教会へ連れていく。そこで士郎は神父の言峰綺礼から聖杯戦争の説明を受け、10年前の大火災が聖杯戦争によるものだと知らされる。同じ悲劇を繰り返さないため、士郎はマスターとして参戦することを決断する。

聖杯顕現まで 13日

topics

士郎、聖杯戦争へ正式参戦を決意

絵コンテ：笹嶋啓一
演出：栖原隆史
作画監督：石塚みゆき、青木拓也、藤崎静香



「率直に言うと、衛宮くんはマスターに選ばれたの」

突然マスターとなった士郎に、凛は聖杯戦争についての大まかな説明をする。七人の魔術師による殺し合い、サーヴァントと呼ばれる存在……。士郎にとって、それはにわかには信じがたい事実だった。



聖杯戦争の幕開け



「ちょっと待ってくれ。聖杯って何だよ⁉」







貴方はもう戦うしかないと告げられた士郎は、複雑な表情を浮かべ沈黙する。一方、セイバーは士郎から十分な魔力供給を受けられないことを告白。風格あるセイバーの姿に、凛はセイバーのマスターになれなかったことを悔しがる。

セイバーのマスター



聖杯戦争の監督役に会うため新都の教会へ行く３人。士郎は夜中に歩き回ることを危惧する。



そんな士郎の心配を理解できないと困惑するセイバーに、凛は意味ありげな笑みを見せた。

「何でもわたしたちが襲われたら衛宮くんが助けてくれるんだって」



NOTES

霊体化できないセイバー

サーヴァントは現界して肉体を得たのち、マスターからの魔力供給により存在・活動するが、自らの意思で霊体となることもできる。霊体時は魔力の消費を抑えられ、物理的干渉を受けず、敵にも見つかりにくいなどの利点があるため、普段は必要がなければ霊体化していることも多い。しかし、セイバーはサーヴァントとしてはイレギュラーな存在らしく、何故か霊体化できないため、カッパで甲冑を隠しながら教会までの道を歩いた。

冬木教会

新都にある教会で通称「言峰教会」。聖杯戦争の監督組織でもある聖堂教会の冬木市における拠点。今回の聖杯戦争では言峰綺礼が監督役を担っている。付近は墓地で、夜は暗い。



Director's Comment

監督
三浦貴博

士郎は凛に好意があるけれど、この時点で凛は士郎には興味がない。凛が士郎を気にかけているのは、あくまで桜のお気に入りだから。それで凛は士郎を守ろうとしているんです。ちなみに、士郎が切嗣に会う時に片目をつぶって考えるのは、「Fate/Zero」のイリヤと切嗣のシーンへのオマージュです。綺礼が教会の中をグルグル回るのも「Fate/Zero」のオマージュ。言峰教会が四角なので回っているように見えないんですけどね。

■Keyword

令呪

マスターの証として体のどこかに現れる紋様で、デザインはひとりひとり異なる。3画で構成され、ひとつひとつが膨大な魔力を秘めた魔術の結晶であり、一時的にサーヴァントの能力を飛躍的に強化することが可能なほか、サーヴァントを強制的に律する絶対命令権としても使える。ただし使用回数は3回まで。なおセイバーのように高い対魔力スキルをもつサーヴァントならば、意に沿わない令呪の命令に対して、ある程度抵抗することができる。





「喜べ、少年。君の願いはようやく叶う」



冬木教会に着いた士郎は、聖杯戦争の監督役・言峰綺礼から詳細な説明を受ける。ほかのマスターを殺すことが勝ち残りの最善策だと言われ戸惑う士郎に、さらなる衝撃の事実が告げられる。

神父の教示

「聖杯を手に入れたマスターが最悪な奴だったらどうするんだ」





士郎も幼い頃巻き込まれた10年前の大火災は、前回の聖杯戦争が原因だった。聖杯が悪人の手に渡るのを防ぐには、聖杯戦争に参加し勝利するしかない。苦悩する士郎に綺礼は決断を迫る。

凛の意地

「わたし、借りっぱなしって嫌いなんだから」







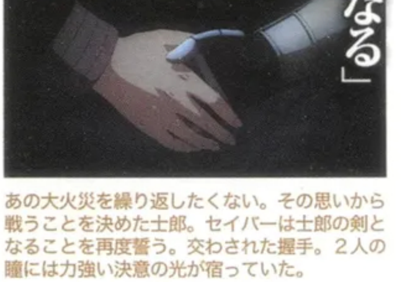
敵同士となった士郎と凛。「倒しやすい敵がいるなら遠慮なく叩くべきだ」というアーチャーに対し、凛は借りがあるのでまだ戦えないと突っぱねる。そのとき不穏な影が……。

士郎の覚悟

「俺はおまえのマスターになる」







あの大火災を繰り返したくない。その思いから戦うことを決めた士郎。セイバーは士郎の剣となることを再度誓う。交わされた握手。2人の瞳には力強い決意の光が宿っていた。

10年前に行われた第四次聖杯戦争

10年前、同じ冬木の地で行われた前回の聖杯戦争。第四次聖杯戦争と呼ばれるその戦いは苛烈を極めた。戦いの末、ある男が顕現した聖杯を一時的に手にするも、それは完成には至らなかったという。彼こそ、士郎の義父・衛宮切嗣だった。「馬鹿な男がつまらぬ感傷に流された結果だよ」と悔しげに語る綺礼の真意は……。この経緯は小説およびアニメ版「Fate/Zero」で明かされている。

聖杯戦争のルール

聖杯戦争における勝利＝目標は、どんな望みも叶えるといわれる〝万能の願望機〟である聖杯を手に入れること。これは七人のマスターとつき従うサーヴァントを競わせ、最終的にただひとりの持ち主を選定する、大がかりな魔術儀式なのだ。

これらのルールは聖杯自体が決めたことで、綺礼に言わせればそれは殺し合いだという。凛は、霊体である聖杯に触れられる同じく霊体であるサーヴァントさえ排除できればマスターを殺す必要はないと言っていたが、合理的に考えれば「マスターを倒したほうが早い」のは確かである。

サーヴァントの活動はマスターからの魔力供給により支えられている。いかにサーヴァントが強力であろうとマスターがいなくなれば、いずれ消滅するしかない。さらにサーヴァントが倒されても令呪がある限り再起の可能性は残ることを考えれば……。

サーヴァントの戦い







「わたしは、イリヤ。イリヤスフィール・フォン・アインツベルン」

突如現れた謎の少女・イリヤスフィールと彼女のサーヴァント。彼らの強さを感じ取った凛は、アーチャーに遠方からの援護を指示し、士郎には逃げるよう忠告する。イリヤが歌うように命令を下し、戦いが始まった。





「何も……できなかった……！」

セイバーらの攻撃を受けても無傷のバーサーカー。戦いつつ移動していくセイバーを凛は追うが、士郎は衝撃と恐怖でその場を動けない。だがセイバーと交わした共に戦うという誓いを思い出した士郎は、奮起して立ち上がった。

怪しい男





教会で会話する綺礼と金髪の青年。何が起ころうと聖杯の実現を願うと言う綺礼に、青年は薄く笑む。



「口元が歪んでいるぞ、聖職者」

NOTES

アインツベルン

聖杯戦争に成り立ちから関わってきた〝始まりの御三家〟と呼ばれる三家のひとつ。残る二家は遠坂とマキリである。魔術師の名門の家系で、冬木市の郊外にアインツベルン城という拠点をもっているが、その本拠地はドイツにある。ちなみにイリヤが士郎を「お兄ちゃん」と呼ぶのは、彼女が士郎の養父である切嗣とアインツベルンが生み出したホムンクルスの間に生まれた娘であるため。

バーサーカーの優れた能力値

凛が「単純な数値ならセイバーを上回る」とまで称したバーサーカーの驚異的な能力。原作では筋力から始まり、耐久力、敏捷性、魔力、幸運度、宝具の能力に至るまで、非常に高いステータスを誇っている。また、戦闘続行や神性のスキルも保有。その鋼のような肉体から繰り出される攻撃は、セイバーすらも圧倒する。



#03 1st Season

初戦

イリヤスフィールと名乗る少女とバーサーカーが、士郎たちの前に立ち塞がる。破格の能力をもつバーサーカーに対し、士郎は何もできない自分の無力さを思い知る。凛はイリヤを倒そうと試みるが失敗。頼みの綱のセイバーがバーサーカーに会心の一撃を与えた瞬間、アーチャーはセイバーごと敵を葬り去らんと、その弓を引いた。

聖杯顕現まで
13日

topics

バーサーカーとの戦闘

絵コンテ：三浦貴博
演出：恒松圭
作画監督：須藤友徳、碇谷敦

Director's Comment

監督（＃03絵コンテ）
三浦貴博

イリヤについては、今回の「UBW」で厚めに描きたいと思っていました。イリヤと凛の戦闘シーンはシナリオ打ち合わせをしている時に「凛だったら、何かをしかけるんじゃないか？」というアイデアが出てきて、追加されることになりました。イリヤの髪の毛から使い魔を作る設定は、奈須さんが考えられたもの。＃03は絵コンテを担当したんですが、とにかく大変だった記憶しか残っていませんね。カット数も多かったです。

Keyword

十二の試練（ゴッド・ハンド）

バーサーカーの対人宝具。生前の偉業に由来したある種の呪いで、蘇生魔術による代替生命を11個保有しているため、倒すには12回分の致命傷を負わせなければならない。そのうえ、代替生命は3日に一度回復するので、何の戦術もなしにバーサーカーを殺すのは至難の業といえる。

偽・螺旋剣（カラドボルグⅡ）

アーチャーがバーサーカーにとどめを刺すため弓につがえて放った、ドリルのようにねじれた刀身をもつ対人宝具。本来はケルト神話に由来をもつ剣なのだが、アーチャーは独自に改造を加えている。



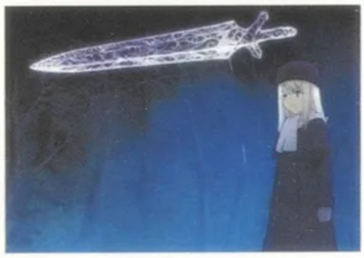
マスター同士の争い





隙を突いてイリヤに奇襲を仕掛ける凛。だが高性能な使い魔に防がれ、逆に危機に陥る。アーチャーの援護で何とか窮地は脱したが、もはやイリヤの撃破は困難だった。





頼みの綱のセイバーと合流しに向かう途中、凛はあとを追ってきた士郎と出くわした。忠告を聞かなかった士郎に激怒し、帰らせようとする凛。しかし「自分にできないことを人にやらせる気か」と言われ、言葉を失う。



バーサーカーを遮蔽物の多い墓地へ誘い込んだセイバーは、地の利を利用して敵の動きを抑え、渾身の一撃を叩き込む。だが致命傷を負ったはずのバーサーカーは、宝具の効果で即座に蘇生し始めた。



もち越された決着







強力な宝具でセイバーごとバーサーカーを消そうとするアーチャー。ところが、なおも狂戦士は倒れなかった。イリヤはアーチャーに興味が湧いたから見逃すと言って姿を消し、その直後、士郎が血を吐いて倒れてしまう。

教会の2人の男

教会で思わせぶりな会話を交わす綺礼と金髪の青年。彼らは共に前回の聖杯戦争に関わった者同士である。ちなみに、綺礼が士郎との出会いを指して「古い知己に再会した気分だ」と呟いたのは、士郎の養父・衛宮切嗣と面識があるから。

イリヤの使い魔

凛との戦いで凛の攻撃を弾き、彼女を追い立てた鳥型の使い魔は、イリヤが自分の髪の毛に魔力を通して錬成したもの。自立型で敵を自動追尾するうえ、自ら魔力を生成。さらに状況に応じて剣に変化するなど、高性能極まりない。普通の魔術師がこんなものを駆使すれば魔力切れは必至。凛以上に膨大な魔力を有するイリヤだからこそ扱える代物である。



アーチャーの動きを察知する士郎

セイバーの一撃がバーサーカーを倒したと思い、駆け寄ろうとした士郎は、その瞬間遠方にいるアーチャーが攻撃を仕掛けようとしていることを感じ取る。何故、遥か彼方にいるアーチャーの動きを察知できたのか、その理由はのちほど明らかになる。



「キリツグのかわりに、たっぷりと苦しんでもらうんだから」

アインツベルンの思惑

敵を仕留めず戻ってきたイリヤに苦言を呈するメイドのセラ。だが、バーサーカーの力を信じるイリヤは意に介さない。士郎に情けをかけたのかというセラの問いにイリヤは、士郎にはたっぷりと苦しんでもらうのだと笑う。





英霊の弱点



「優れた魔術師ならば士郎の思考を読むことも可能でしょう」





気絶した自分を家まで運んでくれた凛を見送った士郎は、セイバーと今後について話し合った。敵に正体を隠すため、魔術師として未熟な士郎に真名は明かせないという彼女の言葉を、士郎はあっさり受け入れる。

学園での出会い



「外国からの入学者は初めてだな」



学内を見回っていたセイバーは教師の葛木宗一郎と行き会う。彼の呼吸や動作に、魔術師ではないようだが只者ではないと感じ、感心するセイバー。士郎と合流したあとも安全を確信できるまで学校中を調べるのだった。

大河に弁当をねだられた士郎は、セイバーと弓道場へ配達に赴く。ところがセイバーはひとりでうろつき出してしまい、士郎は慌てることに。

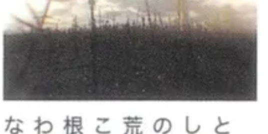


「表にいた人、何者よ？」



NOTES

荒野を夢みる



バーサーカーとの戦いで負傷した士郎は、無数の剣が突き立つ荒野の夢を見る。この夢は士郎の根幹に大きく関わってくる重要なものである。

士郎の驚異的な回復力

気絶する士郎のケガを手当てしたセイバーは、みるみる塞がる傷口に彼が魔術的な回復手段を備えていたものと思い、感心したと告げる。士郎自身は知らないが、これは10年前、切嗣が瀕死の士郎にセイバーの聖遺物〝全て遠き理想郷（アヴァロン）〟を埋め込んだために起きたことだ。

〝アヴァロン〟はあらゆる傷を癒す治癒能力と絶対防御効果をもつ宝具で、致命傷も一瞬で完治する。だが、セイバーが離れていると効力は薄れることと、この10年、士

#04 1st Season 戦意の在処（ありか）

戦いから一夜明けた休日、士郎は大河に弁当を届けるため学校へと出向いた。同行したセイバーの目立つ容姿に周囲は興味津々。さらに彼女を家に滞在させるという士郎に大河と桜は驚愕する。一方、凛は魔力の流れが柳洞寺に向かっていることに気付き、近頃頻繁に起きているガス漏れ事件の犯人はキャスターだと確信するのだった。

聖杯顕現まで **12日**

topics

穂群原学園を訪れるセイバー

絵コンテ：野中卓也
演出：野中卓也
作画監督：佐藤哲人

Director's Comment

絵コンテ・演出(徳島スタジオ)
野中卓也

この話数は「美綴綾子がその後にいなくなってしまうので、キャラクターとしてしっかり立たせて欲しい」と三浦監督から言われました。あと、この話数は犬型の竜牙兵が出てくるんです。竜牙兵は画面上は3DCGになっているんですが、動きは手描きで全部を描いているんです。一度手描きで描いてから、3DCGをはめ込んでいるんですね。念入りに描いています。それから#04で印象的なのはキャベツの千切り(笑)。作画が大変でした。

SUB CHARACTER



美綴綾子

笑わないという指摘に固まった士郎に、自分の冗談のことだと笑ってフォローを入れる綾子。最近は慎二の件で頭が痛いようだ。

Keyword

七つのクラス

サーヴァントはセイバー、ランサー、アーチャー、ライダー、キャスター、アサシン、バーサーカーという七つのクラスに振り分けられる。クラスごとに付随する特性やメリット・デメリットが異なり、仮にセイバーなら白兵戦で有利、アーチャーは長時間の単独行動が可能などといった特徴がある。



笑わない士郎





「だって衛宮、笑わないでしょ」

美綴に呼び止められる士郎。何に対しても欲がないように見える士郎に楽しいことでもしたらと言う美綴。士郎は苦笑するが、綾子が続けた言葉に凍りつく。瞬間、士郎の頭をかすめたのは、10年前の地獄だった。

警戒する女たち



学校からの帰路、ずっとあとをついてくるセイバーを気にする大河と桜。彼女は切嗣の知り合いで、しばらく衛宮邸で暮らすという士郎の説明に仰天。自分たちも一緒に泊まると言いだして、士郎を困惑させる。



「あの子、ずっとついてくるわよ」

強い決意



「柳洞寺に巣くう魔女か」



ガス漏れ事故について調べていた凛は渦中のビルに侵入、巣くっていた竜牙兵を撃退する。被害者から奪われた精気は柳洞寺に流れていた。犯人はキャスターと推測した凛は、一般人を犠牲にするやり口に怒りを示す。



難敵だろうキャスターを狙い、弱い士郎を放置する凛に納得いかないアーチャー。隠れているなら見逃すだけと言う凛に、ならマスターの自覚がないまま士郎が現れたらどうするのかと問う。それに対し凛は、殺すと即答した。



「殺すわ。そんなことも判らない奴ならかける義理なんてない」

郎は大きな怪我をしなかったため、アヴァロンの治癒効果を実感することがなかった。そのため彼はセイバーの言葉の意味が分からず、きょとんとすることに。

望み叶えるために

昨夜の対バーサーカー戦で士郎が自分を助けようとしたことを、静かにとがめるセイバー。士郎が信頼を寄せてくれることを嬉しく思いつつも、彼女にはどうしても叶えたい望みがあった。そのためにはどうしても生きて聖杯を手に入れてもらいたいのだと、セイバーは厳しい表情で述べる。

ガス漏れ事故の原因を追って

最近の冬木市では新都を中心に原因不明のガス漏れ事故が多発していた。凛はこれが聖杯戦争絡みのものではないかと睨み、調査していたのだ。

セイバーの食への興味

魔力の消耗を防ぐため食事と睡眠をとることにしたセイバーは、士郎が出した食事をぺろりと平らげる。どうやら以前は味気ない食生活を送ってきたらしく、多彩な現代日本の食事は大いに気に入るものだったようだ。以降、セイバーは旺盛な食欲を見せるようになる。

不穏な出来事



いつもどおり学校へ行こうとする士郎を心配し、護衛につきたがるセイバー。だが今後に備えて彼女の魔力は温存しておかねばならない。やむなく家に残ることを承諾したセイバーは、緊急時には必ず令呪を使うよう士郎に訴える。



「行方不明になった生徒と最後に話していたのは慎二だと判ったのだ」







ひとりでのこのこ登校して来た士郎に開いた口が塞がらない凛。一方、士郎は昨夜から美綴が行方不明だと一成に知らされ驚く。最後に彼女と接触していたのは慎二らしいのだが……。





美綴失踪の手がかりを求め、無防備に学内を歩き回る士郎。さんざん危ない目に遭ったというのに、いまだ危機感に欠ける士郎に怒り心頭の凛は、人気のない放課後を見計らって彼を襲撃する。凛の強烈なガンド撃ちで追い詰められた士郎は教室へと逃げ込んだ。

直接対決



凛の凶悪な弾幕を強化した机に隠れてしのぎ、廊下に転がり出る士郎。凛に令呪を渡せと迫られるも、それを拒否する。その時、どこからか悲鳴が聞こえてきた。戦いを中断した2人が駆け付けると、そこには生命力を奪われて昏倒する女子生徒の姿があった。



NOTES

幼い頃の約束

何年も前、幼かった士郎は切嗣に「正義の味方になる」という約束を交わした。それはかつて切嗣自身が憧れ、挫折した生き方を、士郎が代わりに果たすというもの。士郎にとってこの約束は〝衛宮士郎〟を形成する重要な核となり、呪いのように彼の心に根を張り続けることとなった。



美綴失踪のニュースソース

士郎が一成から聞いた美綴失踪のニュース。それを一成に教えたのは、教師の葛木である。美綴と同じクラスの三枝由紀香が知らなかったところを見ると基本的に情報は抑えられていると思われるが、一成は生徒会長であるため、伝えられたのかもしれない。



#05 1st Season

放課後に踊る

護衛も付けずに登校してきた士郎を見て、唖然とする凛。あまりの危機感のなさに憤った凛は、放課後を待って士郎に攻撃を仕掛ける。その時、女生徒の悲鳴が聞こえてきた。彼女を襲ったのは、ライダーのサーヴァント。学校に3人目のマスターが潜んでいることを改めて確信した凛は、士郎に一時的な休戦を申し入れる。

聖杯顕現まで

11日

topics

凛と士郎の対決、ライダーとの邂逅

絵コンテ：白井俊行
演出：白井俊行、高橋健司
作画監督：白井俊行

Director's Comment
監督
三浦貴博

＃05は白井俊行くんが活躍した話数ですね。白井くんは今回は絵コンテ、演出、美術設定も担当しています。絵コンテの出来がよかったので、自分の作業も少なくて、印象に残っている記憶があまりないんです。白井くんは真面目な性格なので、それがよく出ていると思います。今回、三人娘がたくさん出ている印象がありますが、「Fate/hollow ataraxia」をプレイして、僕の中で三人娘の印象が変わったことが大きな理由です。学園の象徴です。

SUB CHARACTER
三枝由紀香

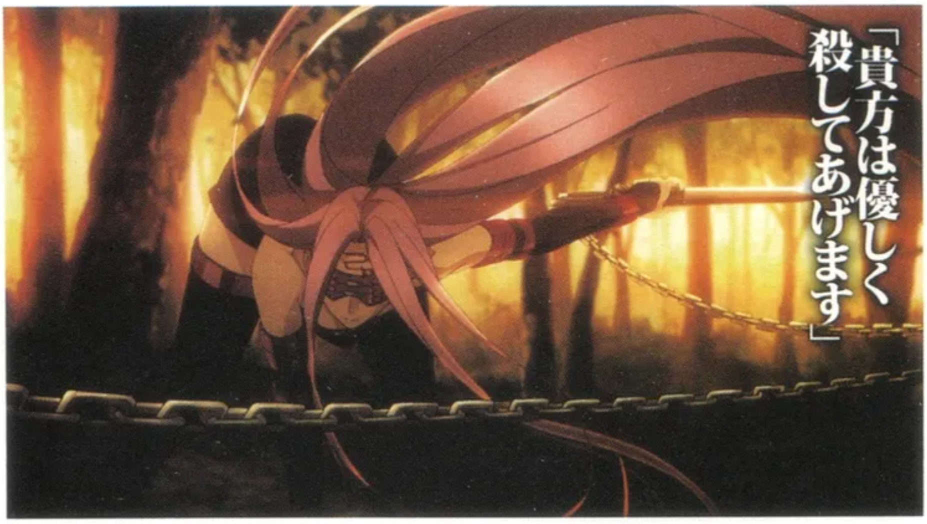


陸上部三人娘の和み担当。美綴について聞き回っていた士郎に、まさか失踪しているとも知らず、風邪で休んでいると伝える。

Keyword
ガンド

凛が得意とする攻撃魔術。士郎が凛との対決で述べたとおり、本来なら人に撃っても体調を崩す程度の影響しか与えられない「北欧の地味な呪い」だが、高い魔力をもつ凛が扱うことで、校舎の床をえぐるほど強烈な物理ダメージを生み出す恐ろしい呪術攻撃となる。士郎が必死に逃げ惑うのも無理はない。





ライダーの襲来



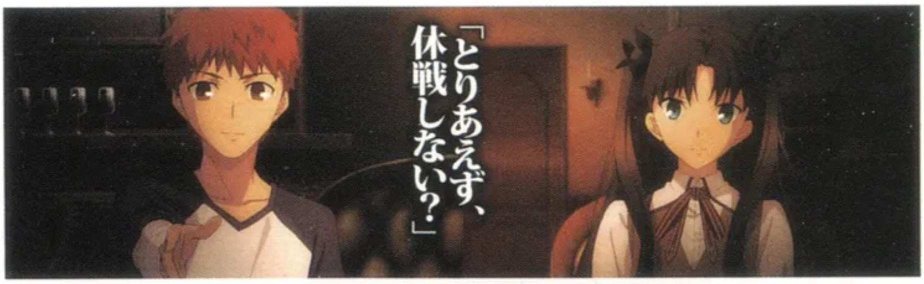
森から飛んできた攻撃を凛をかばって受け止め、負傷する士郎。狼狽する凛に女子生徒を任せ、彼は襲撃犯を追いかけた。やがて姿を現したのは、ライダーのサーヴァント。彼女は鎖付きの短剣を自在に操り、士郎を翻弄する。



鎖に拘束された士郎がライダーに目をえぐられかけたその時、凛のガンドが飛来。ライダーは即座に撤退していった。硬い表情で士郎の腕を手当てする凛に士郎は再戦するかと尋ねるが、既に凛は戦意など失せてしまっていた。

「よし、応急処置はこんなところね」





結ばれた休戦協定



腕の手当をすると遠坂邸に招かれた士郎は、凛から休戦協定を持ち掛けられる。期限は学校にいる3人目のマスターを探し出すまで。その提案を士郎は快く受け入れる。

切嗣が魔術師なら当然もつべき知識を士郎に伝えてこなかったと知り、怒りを示す凛。蓄積した成果を次代に伝える義務を怠った切嗣は、凛からすればまともな魔術師とはいえない。たとえそれが愛情から発したものであろうと。

「貴方の父親は魔術師である前に親であることを取ったのよ」

勇敢なマスターと臆病なマスター

サーヴァントと単身出くわしても令呪で助けを呼ぼうとしない士郎に、ライダーは「私のマスターと違って勇敢なのですね」と囁く。実はこの場面で一瞬だけ、森から逃げ出す慎二の姿が映っている。戦闘に巻き込まれないようサーヴァントを置いて走り去るマスター。これではライダーに嘲笑されても仕方がない。



蓄積される血の遺産 魔術刻印

魔術刻印は魔術師の家に代々伝えられる魔術の遺産である。代々積み重ねてきた成果が凝縮されたものであり、刻印に刻まれた魔術は本人が習得していなくても、魔力を通すだけで行使できる。刻印は複製できず、基本的に一子相伝となるため、後継者の証としても使用される。ちなみに衛宮家に受け継がれてきた刻印は時間操作系の魔術だった。もしも士郎が継承していたら、固有時制御などの術を扱えていたのかもしれない。



英霊という存在



遠坂邸からの帰路、士郎は敵意を向けてくるアーチャーと対峙した。凛が聖杯獲得に都合のいい主でよかったなと皮肉る士郎に、聖杯など不要と弓兵は言った。望みを叶えて英霊となった彼には、叶えたい願いはないと。







英霊に自由意志はないと言うアーチャー。サーヴァントという殻を与えられた時点で彼らは人間性と共にかつての執念や無念を取り戻す。だがその本質は他者の都合で呼び出され、人間のために永遠に働き続ける掃除屋だというのだ。

今後の方針

帰宅が遅かったことを怒るセイバーに士郎は謝罪し、2人は今後について話し合った。凛と休戦協定を結んだ件について、相談してほしかったと言いつつ了承するセイバー。また、士郎の戦闘経験を増やすため、今後は実戦形式で剣の稽古をすることになった。







ざわつく胸中







帰宅後、行方不明だった美綴が発見されたと大河から聞かされ、安堵する士郎。多少の記憶の混乱はあったものの、外傷などはなかったらしい。だがライダーの襲撃を思い出した士郎は、しばらく衛宮邸に泊まれないかと桜に尋ね、桜は嬉しそうにそれを了承する。



#06 1st Season
蜃気楼

校内の呪刻を消し、3人目のマスターを誘き出そうとする士郎と凛。やがて慎二が自分がライダーのマスターだと言ってきた。士郎は共闘をもちかけられるが、それを拒否。その夜、士郎はキャスターの術で柳洞寺に誘い出され、令呪を奪われかけたところをアーチャーに救われる。そして寺の門前ではセイバーがアサシンと対峙していた。

聖杯顕現まで
10日

topics
慎二がライダーのマスターだと判明

絵コンテ：高橋タクロヲ
演出：高橋タクロヲ
作画監督：加藤やすひさ

NOTES

慎二の嘲笑

美綴発見の報をあげつらう慎二。路地裏で発見されたという彼女がどんなぼろぼろな有様だったのかとにやつく慎二に、士郎は最後に美綴と話したのはお前だろうとくってかかる。だが慎二は世間話をしただけ、憶測で物を言うと後悔するぞと冷たく見返す。



魔術師であることの魔術師同士の認識

当初、士郎が魔術師であることに凛が気付かなかったのは、士郎の魔力量が低かったから。凛いわく、魔術師は、一定以上の魔力を帯びた者しか魔術師だとは認めないのだという。

Director's Comment
監督
三浦貴博

#06は高橋タクロヲさんの絵コンテですね。会話の流れやカメラの置く位置にタクロヲさんらしさを感じます。僕が「stay night」の演出をする時に、あまり演出を感じさせないように自然さを出そうとしているんですが、タクロヲさんははっきりと演出を正面に出しているんですね。たとえばキャラクターの立ち位置がシンメトリーになるようにカメラを置いたり、広角レンズを使って空間を見せたり。その見せ方を楽しんでください。

「わたしの見立てでは明日にでもボロを出すわよ」







翌日、士郎と凛は学校中に隠された呪刻を探した。場所異状の感知に優れた士郎はその力を活かして呪刻を見つけ出す。活きている呪刻を軒並み消した2人は、3人目のマスターが腹を立てて現れることを期待する。





3人目のマスター

「僕に協力しないか」

凛と別れた士郎の前に慎二が現れた。自分こそがライダーのマスターだと楽しげに話す慎二は、昨日の女生徒の件はライダーが勝手にしたことと言う。慎二は協力関係を求めてくるが、それを士郎はきっぱりと断るのだった。

SUB CHARACTER



間桐桜

士郎に衛宮家への滞在を打診され喜んでいたが、士郎が慎二と対立したことで、結局は間桐の家に帰ることになってしまう。

Keyword

柳洞寺

キャスターが陣地にしている山寺。円蔵山の頂にあり、その地下には寺の名の由来だとされる空洞、龍が棲む穴〝龍洞〟と呼ばれている巨大空間が広がっている。住職を代々務めるのは一成の実家である柳洞家。いかにしてキャスターがそこを根城にするに至ったのかは、#06までは明らかにされていない。





「その令呪を貰ってあげるわ」

蔵で眠っていたはずの士郎は、いつの間にかキャスターの拠点である柳洞寺へと連れ込まれていた。キャスターが一般人から大量の魔力を奪い、貯蔵していると知った士郎は激昂するが、魔術の糸に縛られ身動きが取れない。



キャスター&アサシン、現る



キャスターに令呪を奪われかけたその時、士郎を救出したのはアーチャーだった。予想外の人物の登場に苛立つキャスター。一方、士郎を助けに柳洞寺へ駆け付けたセイバーは、山門に立ちはだかるアサシンと対峙していた。



「敵を知るにはこの刀だけで充分だ」

間桐家とその血の原点

間桐はもともと魔術師の家系だと慎二に明かされて驚く士郎。桜はそのことを知っているのかという士郎の問いに、魔術師の家は長男にしか秘技を伝えない。あんなとろい女に魔道を伝えるものかと、慎二は苦々しげに吐き捨てる。

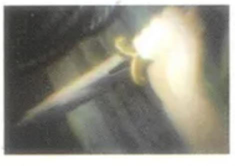
本編では明かされないが、実は始まりの御三家のうちのひとつ、マキリが日本に根付いた果ての姿が、今の間桐家である。代を重ねて魔力を衰退させていった間桐には、魔術の名門の面影はほとんど残っていない。

英霊・佐々木小次郎

セイバーの前に現れたアサシンは、いきなり自分の名は佐々木小次郎だと名乗り、彼女を驚かせる。サーヴァント同士の戦いは正体を隠すのがセオリーなので、これは異例の事態と言ってよい。

キャスターの記憶

士郎がキャスターの魔術によって柳洞寺に連れ去られた際、切れ切れに流れる古代の映像は、キャスターの生前の記憶である。船、短剣と血、荒れ地をゆく男。断片的なシーンに彼女の正体のヒントが隠されている。





#07 1st Season
死闘の報酬（こたえ）

アサシンに行く手を阻まれ、苦戦するセイバー。境内ではキャスターとの死闘の末、アーチャーが勝利を収めたが、とどめは刺さなかった。アーチャーをなじり、キャスターを追おうとする士郎。その背をアーチャーは斬りつけた。全てを救いたいというあり方を否定したアーチャーは、理想を抱いて溺死しろと吐き捨て、士郎を殺そうとする。

聖杯顕現まで
10日

topics
キャスター陣営と柳洞寺で激戦

絵コンテ：栖原隆史
演出：栖原隆史
作画監督：菊池隼也、石塚みゆき

アサシンとの対峙







「いや、お見事。その首、七度は落としたつもりだがいまだついていようとは」

セイバーは山門を守るアサシンと剣を交えた。速度も力も勝っているのに攻めきれないセイバー。一方、アサシンはその見えない剣にもすぐ慣れると豪語。剣技においては彼の方が優れているとセイバーは悟る。

キャスターの策略

「私を魔女と呼んだ者には相応の罰を与えます……！」

アサシン陣営に協力しているのかというアーチャーの言葉に笑い出すキャスター。アサシンは彼女自身がルールを破って呼び出したものだった。普通ならマスターがそんな暴挙を許すとは思えない。アーチャーは、キャスターの主は既に操り人形と化しているだろうと推測する。







この戦争の勝利を確信しているキャスターを皮肉るアーチャー。「魔女」というそのひと言が彼女の逆鱗に触れた。陣地にいる自分にはかすり傷も負わせられないと挑発されたアーチャーは、ならば一撃だけ試そうと受けて立った。





無数の光弾に追い立てられるアーチャー。ついには周りの空間を固定化されてしまうが、愛刀の投擲で隙を作り、〝偽・螺旋剣（カラドボルグⅡ）〟でキャスターに強力な一撃を与える。

「たわけ！　躱せと言ったのだ、キャスター」

NOTES

柳洞寺の結界

柳洞寺の周囲には自然霊以外を弾こうとする法術結界があるため、セイバーは山門からしか寺に入れない。アーチャーが侵入できたのは、主の肝を冷やさせようとアサシンがわざと見逃したから。

召喚のルール

サーヴァントは本来なら生者だけが召喚できる。また冬木の聖杯は、アサシンのクラスには必ず「ハサン・サッバーハ」という英霊が招かれる。しかしキャスターは土地の力を依り代に強引に召喚を敢行。まともでない方法で降ろされたアサシンは、イレギュラーな存在となった。

セイバーの幻視

アサシンの技〝燕返し〟に対し、セイバーが己が倒される幻影を見たのは、直感スキルによるもの。彼女のそれはほとんど未来予知の

Director's Comment

監督
三浦貴博

「UBW」の大事なテーマが最初に語られる話数ですね。「理想を抱いて溺死しろ」のセリフが登場する話数ですから。絵コンテ・演出の栖原(隆史)さんには「特に大事な話数だから」と話していました。栖原さんは時代劇が好きで、アサシンをすごく丁寧に描いていました。後半のアサシンが登場する話数も栖原さんにお願いしようと思ったんですが、彼がやるとこだわりすぎるので(笑)。後半はハードな話数をお願いしています。

Keyword

干将・莫耶

陰陽紋が刻まれた二振りの剣。アーチャーが最も好んで用いる武器であり、今回の対キャスター戦では投擲し、ブーメランのように操ることで相手に隙を作らせた。アーチャーのクラスは遠距離攻撃を行うのが定石だが、彼は奥の手を隠す意味もあってか、干将・莫耶を用いた接近戦も盛んに行っている。



秘剣〝燕返し〟

1本の剣で同時に3つの斬撃を仕掛ける大技。アサシンは一呼吸の間に3つを重ねたと言うが、実際は全くの同時発生。セイバーはこれを次元屈折現象と称した。生前、ひたすら剣技を磨いた男が技のみで至った境地だ。





「秘剣――燕返し」

セイバーに生半可な手は通用しないと判断したアサシンは高所の有利を捨て、必殺の一撃の構えを取った。ただならぬ殺気を受け、自分が殺される未来を幻視するセイバー。瞬間、対応が遅れた彼女を3つの閃光が同時に襲った。

勝負の仕掛け時

相容れない理想





キャスターを見逃したうえ、少数の犠牲はやむなしとするアーチャーが士郎は気に入らない。キャスターを追おうとしたその背を弓兵の剣が斬り裂く。

「俺はおまえとは違う!」





万人の平和など存在しないと吐き捨てるアーチャー。一方、アサシンの宝具〝燕返し〟をしのいだセイバーは、転がり落ちてきた士郎を受け止めた。アサシンはそれを見逃し、さらには万全のセイバーと戦いたいと言って水を差したアーチャーへと刃を向ける。セイバーはアサシンとの再戦を約束する。

「理想を抱いて溺死しろ」





域に達している。先にランサーの〝刺し穿つ死棘の槍(ゲイ・ボルク)〟を見切れたのも、この高度な直感によるところが大きい。



アーチャーの不穏な態度

自分と手を組めというキャスターの誘いをアーチャーが拒否したのはしばしの沈黙のあと。さらには一般人の犠牲を懸念する士郎に対し、少数の犠牲で戦いが有利に働くのなら好都合とまで言ってのける。キャスターが勝利すれば被害はもっと拡大するはず。ならばこの街の人間には犠牲になってもらうというのがその言い分。

全ての人間を等しく救うことなどできない。それは奇しくもかつて切嗣が言ったものと同じ言葉だったが、あの時と同じく士郎には受け入れられなかった。

夢の中の男

激闘が終焉を迎える頃、凛は無数の剣が突き立つ荒野の夢をみていた。その中に膝をつくひとりの男。ふと目覚めた凛は、「アーチャー?」と呟く。



#08 1st Season

冬の日、心の所在

アーチャーが士郎を害したことに負い目を感じ謝罪する凛と、それを許す士郎。2人は改めて協力関係を確認する。直後、慎二が結界を発動させた。竜牙兵に襲われた士郎は令呪でセイバーを呼び出し窮地を脱する。結界を破壊しようと作成者のライダーを探す士郎と凛。だが、既にライダーは何者かによって殺害されていた。

聖杯顕現まで

9日

topics

キャスター陣営にライダー敗北

絵コンテ：野中卓也
演出：野中卓也
作画監督：茂木貴之









道場での稽古

体が剣に変わっていく悪夢を見る士郎。その後、道場で剣の稽古をこなした士郎は、セイバーに技量が上がったと褒められる。士郎がアーチャーの動きを手本にしていると見抜いたセイバーは、彼が選んだのが自分の剣筋ではなかったことに拗ねた表情を見せた。

凛の油断









慎二からの協力要請を手ひどくはねつけたという凛。士郎から結界の作成者が慎二だったと知らされて焦り出すが、時既に遅く、結界は作動を始めていた。

昼休み、士郎を屋上へ連れ出した凛は、アーチャーが彼を襲ったことを謝罪した。休戦中は絶対に士郎を襲うなと令呪を使って命じたという。マスターとして責任を感じているらしい凛を、士郎は優しく受け止める。

結界発動

凛に拒絶された怒りのままに、ついに結界を起動させた慎二。禍々しい力が学校を覆い尽くし、中にいる者の精気を吸収し始める。そのおぞましい光景を慎二は小躍りして楽しんでいた。





NOTES

惹かれる剣筋

稽古を付けてくれるセイバーではなく、アーチャーの動きをまねて二刀流の練習までするようになった士郎。アーチャーと徹底的に合わない彼だが、その動きには妙に心惹かれているもよう。



慎二の逆上

慎二からマスターになったと知らされたものの、まさか学校の結界が慎二が張ったものとまでは考えなかった凛。協力関係を拒否しただけでなく、余計なひと言で慎二を逆上させてしまったのは、致命的なミスだったと言える。

正体不明の第四のマスター

ライダーと高みの見物を決め込むさなか、突然現れた人物に「なん

Director's Comment

監督
三浦貴博

#08には個人的な思い入れがありました。このエピソードで、士郎が明らかに歪んだキャラクターなのだと分かるんです。凛がその異常性に気付きはじめるんですね。そこは丁寧に描きたいと思っていました。ライダーの退場のシーンは、野中(卓也)さんの絵コンテをベースに自分がアイデアを足しています。奈須さんからは派手すぎないかと言われたんですが、あれくらいやっておいて、視聴者の印象に残そうと思ったんです。

SUB CHARACTER

後藤劾以



ござる口調で話す士郎の友人。廊下に佇む凛について士郎に軽口を叩く。よもや彼女の待ち人が士郎だとは思わなかったようだ。

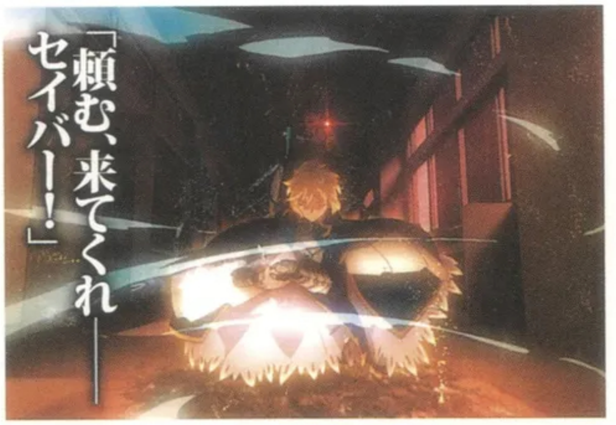
Keyword

凛の待ち伏せ

昼休みに士郎を屋上へ連れ出す場面では、教室前でイライラと待つ凛が描かれた。有名人だけに周囲の注目を集めまくりで凛も恥ずかしかったはず。突然とはいえ昼食時に誘い出されたのに意図を察しない士郎の鈍さに、真っ赤な顔で怒鳴る凛がかわいい。2人の距離が縮まっていくのが分かる屈指の和みシーンだ。



敵はどこに?





倒れ伏した大勢の生徒たちに衝撃を受ける凛。そこへ大量の竜牙兵が湧き出し襲いかかってきた。絶体絶命の危機に士郎は令呪を用いてセイバーを召喚。瞬時に現れたセイバーは、あっという間に竜牙兵を蹴散らす。





結界に遮断され、凛はアーチャーと連絡を取れない。セイバーが今いる階にサーヴァントの気配を感じ取った一方で、結界の起点は1階にあると断言する凛。士郎たちは二手に分かれて行動することに。

ライダー、消滅





「いいから今すぐ結界を解きなさい!」

1階に着いた士郎と凛が見つけたのは、うずくまって怯える慎二とライダーの無残な死体だった。結界は消滅したが、ライダー殺しの犯人を知る慎二も逃げ去ってしまう。

「衛宮くん、冷静なのね。意外だった」





事件の最中、セイバーの前にキャスターが現れたことから、ライダーを殺したのはキャスター陣営だと士郎らは判断。一方、凛は終始冷静だった士郎に戸惑っていたが、士郎は「死体は見慣れてる」と答えるのだった。

でだよ、なんでお前、動けて……」と慎二は呟く。凛は姿を見たなら言えと慎二に迫ったが、無力な羽虫呼ばわりされた慎二はそれを拒否し、次に狙われるのはお前たちだと叫んで逃げ去った。
どうやら4人目のマスターは慎二の見知った人物であるようだが、ライダーを壁にめり込ませ、その首を360度ねじり上げるような力をもつ人間とは……?



慎二の言動から、マスターは学校にいる人間と推測できる。

士郎の発言の真相

生徒たちを淡々と救助していった士郎が呟いた「死体は見慣れてる」という言葉。それはもちろん、10年前の冬木大火災での経験を指している。あの災害による被害者の数は500人以上。炎の燃え盛る街を歩いた幼い士郎が、どれだけの死体を目の当たりにしたのか、想像に難くない。





騎兵退場、そして

何者かに倒されたライダー。ライダーによる被害は、教会の手回しで事故として処理された。人目を避けて校舎から出ようとする３人は、遅れてやってきたアーチャーと合流する。

「アーチャー……！アンタ今頃やってきてなんのつもりよ！」

顛末を聞いたアーチャーは、ライダーを「腑抜けの女」と批判する。反発を覚えたセイバーと一触即発の空気になるが、凛が仲裁する。作戦会議を翌日に行うことを約束し、２人は別れるのだった。







「ちょっとだけだけど、貴方をマスターだって認めてあげたから」

綺礼と慎二

ライダーを失った慎二は、身を守るために教会へ逃げ込む。迎えた綺礼に「戦いを放棄するか？」と問われ、慎二は士郎や凛への劣等感やコンプレックスを露わにし、「ライダーは役に立たないサーヴァントだった」と責任転嫁する。

「戦いが始まって六日。ここに足を運んだのは君が初めてだ」



「くそ、くそ、くそ、くそ、くそ、くそ！」





負けを認めたくない慎二に対し、綺礼は「手の空いているサーヴァント」の存在を語り、契約を提案する。綺礼の真意も知らず、慎二はその提案に乗った。

NOTES

教会による隠ぺい

魔術師以外には秘匿される聖杯戦争。サーヴァントの戦いや魔術の行使で街や住人に被害が出た場合、教会によって隠ぺい工作が行われる。今回の穂群原学園の教師や生徒たちの被害も、「原因不明の事故」として処理されたようだ。



慎二が恐れる「爺さん」間桐臓硯

慎二が「爺さん」と呼ぶのは、戸籍上の祖父である間桐臓硯。アニメ本編では登場しないが、聖杯戦争の成り立ちから関わる間桐家の実質的な当主であり、裏で第五次聖杯戦争の間桐家参戦を操っている。慎二は臓硯に対して、畏怖と認められたいという思いを抱いているため、聖杯戦争から真っ先に脱落するという屈辱的な現実は、認めがたいものだった。



#09 1st Season
二人の距離

合流したアーチャーに事の顛末を話した凛は、士郎に当面は協力してキャスターのマスターを探そうと提案。翌日、一成が怪しいと睨んだものの、士郎の調べにより結局疑いは晴れる。その夜、士郎はセイバーから「正義の味方」を目指す理由を問われ、自らを振り返るのだった。一方、慎二は綺礼から新たなサーヴァントを託され……。

聖杯顕現まで 8日

topics

キャスターのマスターを探る

絵コンテ：宇田明彦
演出：宇田明彦
作画監督：青木拓也

Director's Comment

監督
三浦貴博

この話数は一成が全部をもっていきましたね。あの一成を描いたのは新里莉央さん。個人的には「UBW」では桜がシリーズの途中でフェイドアウトしてしまうのが気になっていて。この話数で凛と士郎が間桐家のそばで話し合っているのを、桜が屋敷の窓から見ている……というカットを挿入しようと思っていたんです。でも、さすがにホラーっぽく見えてしまうので、総作画監督の須藤(友徳)さんからNGが出てしまいました(笑)。

SUB CHARACTER



柳洞一成

昼休みの生徒会室で脱がされた一成。士郎のことはよき相棒と思っており、今回の行動も怒鳴りはしたが結局許したようだ。

Keyword

第8のサーヴァント

聖杯戦争で召喚されるサーヴァントは七騎であり、この時点で全て登場している。綺礼が慎二に託そうとしている「手の空いているサーヴァント」は本来あり得ない存在。正体はギルガメッシュ。第四次聖杯戦争でアーチャーのクラスとして召喚され、今もなお現界している、神話時代の英霊である。



「やっぱり一成があやしいと思うのよ」



キャスターと柳洞寺の関係から、一成がマスターではないかと疑う凛。キャスターの能力で本人に自覚がない可能性もある……。そこで士郎は、一成に問いただすことなく確かめる方法を思いつく。

マスターは一成?





「一成。何も聞かずに裸になれ」

生徒会室を訪れ、「裸になれ」と言い放つ士郎。抵抗する一成を無理矢理脱がせ、マスターの証である令呪がどこにもないことを確認する。凛に伝えるべく教室を訪れるが、既に帰宅したあとだった。

正義の味方

「なぜ正義の味方なのですか?」







士郎と切嗣の思い出を語る大河。「何故正義の味方を目指していたのか」と尋ねるセイバーに士郎は即答できない。士郎の脳裏に浮かぶのは、切嗣の顔とアーチャーの言葉だった。

金髪の男







「む、むね、遠坂、むね……!」

帰宅途中、士郎は挙動不審な凛を発見。間桐家の前に立つ金髪の男を怪しみ、桜を気にかけているようだ。凛は士郎に「本人の意志とは関係なく養子にやられた子の気持ち」を尋ねる。

キャスターの罠

本編では令呪の有無でマスターを確かめた士郎。原作のゲーム版では、ここで柳洞寺の事情を一成に詳しく聞き、マスターかどうか確認するという選択肢を選ぶことができる。ただし、その手段を取った場合、キャスターに操られた一成が士郎を殺害、一成も自害するというバッドエンドとなる。

金髪の男と桜の関係

間桐家の前にいた金髪の男。凛は以前、この男が桜と一緒にいるところを目撃していた。それについて桜は「道を聞かれただけ」と語っているが、実際は桜の「事情」を見抜き、ある行動をとるように忠告をしに向かっているということが、ゲーム版の「Heaven's Feel」ルートで明かされている。



凛が桜を気にする理由

凛は桜を「顔見知り」と称するが、実はもっと複雑な関係。間桐家の前で語った「養子にやられた子の気持ち」も、桜と凛に深く関わる話である。士郎の「もらわれた先の家がいいところなら文句ないだろうし、悪いところなら文句があるんじゃないか」という答え……実際はどうだったのかは、この「UBW」では描かれない。



#10 1st Season 五人目の契約者

朝、凛は士郎との共闘に反対するアーチャーを押し切って登校。昼休み、葛木が柳洞寺の居候で、最近許嫁と暮らしていることを一成から聞いた士郎と凛は、葛木がキャスターのマスターなのか確かめようと奇襲する。はたしてキャスターが現れ、葛木の思わぬ強さで窮地に陥るが、士郎の投影魔術によりキャスター陣営は一旦退いたのだった。

聖杯顕現まで 7日

topics

葛木を襲撃

絵コンテ：三浦貴博
演出：丸山裕介
作画監督：加藤やすひさ、佐藤哲人

凛の夢

「……ようするにコレが、アイツが英霊になった事件なワケ……なんて、バカ」

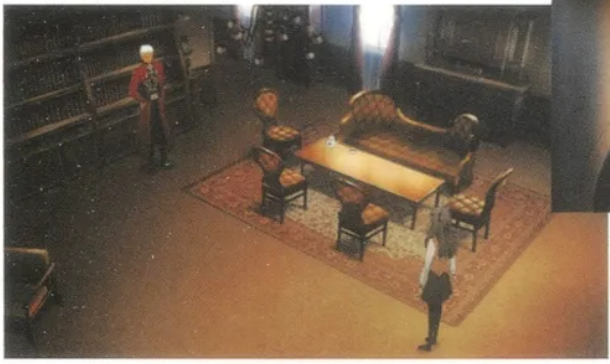






傷だらけで剣の丘に立つ男。「正義の味方」として他人を救い続けてきた彼は、助けた人々に裏切られ、傷つけられ、処刑される——。そんな夢を見た凛は、この光景がアーチャーの過去であり、英霊になった経緯であると悟る。

「ふざけないでアーチャー。アンタ、わたしにあんな外道と志を同じにしろっていうの」





士郎との協定に不満を示し、協力者を選ぶならキャスターのほうがまだマシだと言うアーチャー。しかし凛は不快感露わに一蹴し、自分が信じる方法で聖杯戦争を貫くと宣言する。

柳洞寺と葛木

「欲を言えばあいつの、剣みたいに——」

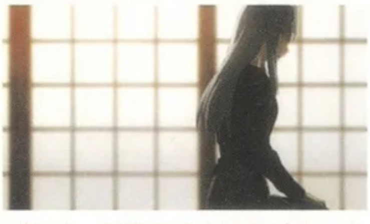


葛木を奇襲すると決めた士郎と凛。士郎はアーチャーの双剣（干将・莫耶）のような武器を求めている自分に気づくが、いつもの木刀を手にとり、凛とセイバーと3人で出発した。



「その許婚っていうのが、キャスターよ。間違いないわ」





以前から一成が葛木と親しげだと感じていた士郎。関係を尋ねると、葛木が柳洞寺の居候で2週間前に許嫁を迎えたことを知る。話を聞いた凛は、その女がキャスターと確信する。

NOTES

凛が見た夢

サーヴァントは夢を見ない。しかし、マスターはサーヴァントとの間に霊的な繋がりがあるため、睡眠時に相手の記憶を夢として見ることがある。凛が見た夢はアーチャーの記憶であり、悲しい終わりを迎えた過去だった。この夢が、何があっても裏切らないだろう士郎との共闘に、凛をこだわらせたのかもしれない。

一成と葛木の関係

3年ほど前より柳洞寺に居候しているという葛木のことを、一成は兄貴分として慕っていた。いわく「朴訥な人柄だが裏表のない誠実な御仁」とのことで、「宗一郎兄」と呼んで尊敬している。葛木も、一成や柳洞家とは良好な関係を保っていたようだ。ただし葛木はその育ちから「心」を殺しており、柳洞寺を戦いの舞台にすることや寺の人々を巻き込むことに関してためらいはなかった。

Director's Comment
監督(#10絵コンテ)
三浦貴博

原作とはシチュエーションを変えています。あと原作だと凛を助ける下りで、すぐに士郎が投影スタートしてしまうんですが、そこの段取りを大きく変えました。今回は葛木に士郎が一度ボコボコにされてから、そこで踏ん張らないと凛が襲われてしまう、という状況に追い込まれてから士郎が投影スタートをするようにしたんです。そのことで士郎の状況が伝わるようにしたかったんです。

例外のマスター



葛木をガンドで襲撃する凛だが、現れたキャスターにより無効化されてしまう。士郎は葛木にキャスターの所業を説明し「操られているのではないか」と問う。葛木はキャスターを肯定し、己を「朽ち果てた殺人鬼」と称した。







「例外はつねに存在する。私のように、前に出るしか能のないマスターもいるということだ」



葛木を倒すべく切り込むセイバー。何と葛木は生身の肘と膝でその刃を挟み受け止めたのだった。セイバーと互角以上に戦う葛木。絶体絶命の危機を、士郎は干将・莫耶を投影して切り抜ける。



■Keyword

対魔力

セイバーがもつ「対魔力」スキルは非常に高く、それ以下の魔術は自動的に防がれてしまう。葛木に迫るセイバーに向かってキャスターがとっさに放った魔術攻撃は、この対魔力によって弾かれてしまったようだ。

暗殺拳「蛇」

セイバーの一閃を受け止めた葛木の「蛇」と呼ばれる暗殺拳。本編では詳しく語られていないが、これは暗殺組織で磨かれた、左腕の変幻自在な動きと右腕の強烈な一撃が特徴的な、奇襲に特化した武術である。キャスターの魔術による強化で、初見であればサーヴァントと互角以上に戦えるほどの威力をもつ。



英雄王の思惑



「簡単な話だ。多いということは、それだけで気色が悪い」



第8のサーヴァント――ギルガメッシュが、間桐家の蟲蔵に佇む。慎二は浮かれ、士郎への復讐心を燃え上がらせる。聖杯のからくりを語るギルガメッシュ。彼が聖杯を求める理由は、慎二には理解できないものだった。

セイバーの直感

セイバーの優れた「直感」スキルは、戦闘時に常に自身にとって最適な展開を感じ取れる、未来予知に近いものである。葛木はそれを「眼がいいのではなく、勘がいい」と称し、フェイントであえて次の一撃を予測させ、セイバーを苦しめた。

強化魔術と投影魔術

キャスターたちが去ったあと、凛は士郎が投影魔術を使えることを聞いていないと問い詰める。士郎が普段から行っている「強化」は魔力を通すことで対象の能力を補強する基本的な魔術。一方、「投影」はイメージを実体化する特殊な魔術で、強化・変化魔術の上位に位置している。つまり士郎が説明した「初めにできた魔術が投影で、あとから強化を教わった」という魔術習得の経緯は、「おかしな話よね」という凛の言葉どおり、魔術師の常識に反するものなのだ。

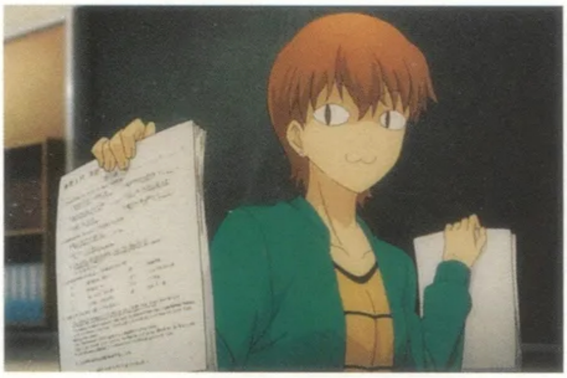


投影魔術を使った影響で、激しく痛む士郎の体。痛みに耐えて一晩過ごすと、左半身が麻痺し感覚が弱くなっていた。登校すると、葛木は「病欠」で、代理として大河が教壇に立つ。凛が予想したとおり、葛木を奇襲することは難しくなったようだ。





動かない体





「葛木先生は本日、病気でお休みです」

作戦会議

凛と会わずに帰宅した士郎。昼食の準備をしていると、定時連絡を忘れられて不機嫌な凛がやってきた。凛は衛宮家で今後の方針を話し合うことを勝手に決め、上がりこむ。





「定時連絡、衛宮くんがすっぽかしたから」



「――って、何で遠坂さんが士郎んところにいるのよー!」



セイバーと凛と士郎の3人で行う、食卓での会議。対キャスターの作戦はまとまらず、夕食の時間になろうとしていた。自分の家に凛がいる状況に落ち着かない士郎。帰宅した大河も凛の存在に驚き反発するも、凛に言いくるめられ、4人で鍋を囲むことになった。

NOTES

遠坂家と衛宮家の結界の違い

結界とは、特定の領域を魔力の網で隔絶するもの。葛木の襲撃の際にも、凛は簡易的な結界を張っていた。術者の目的や性格によって性質は変わり、凛いわく衛宮家の結界は「入るのも帰るのもご自由に」、遠坂家の結界は「来るものは拒む、入ってきたものは逃がさない」。ちなみに結界は魔術師によるものが多いが、柳洞寺のような自然に構築された結界も存在する。

魔術師のあり方

多くの魔術師の目的は「根源に到達すること」である。子を作り育てるのもその目的を達成するためであるなど、魔術師の常識は一般人のそれとは大きく異なり、ある意味ではエゴイスティックでもある。魔術の名門に生まれ、魔術師として育ってきた凛にとって、魔術を「自分ではない誰かのため」に研鑽する士郎の存在は信じがたいものだった。



#11 1st Season

来訪者は軽やかに

葛木との戦いでの無理な魔術行使により、士郎の左半身は麻痺してしまう。翌日、学校から帰宅した士郎を訪ねたのは「定時連絡を怠った」と不満げな凛だった。凛は衛宮家に上がり込んで作戦会議をし、あまつさえ泊まることに。深夜、現れたアーチャーは半身の不調の原因を見抜き、士郎の理想のあり方について痛烈に批判するのだった。

聖杯顕現まで

6日

topics

衛宮家に来た凛がそのまま一泊する

絵コンテ：高橋健司、栖原隆史
演出：丸山裕介
作画監督：緒方美枝子

Director's Comment
監督
三浦貴博

この話数は、#12の士郎と凛のデートへ繋がる伏線ですね。凛が士郎の歪みに気付いて「人生に楽しいことはたくさんあるんだ」と教えたくなる。そこから#12のデートを思いつくんです。土蔵でのアーチャーと士郎の会話は、この物語の大事なところに触れています。最初は分からなくてもシリーズを全部通してから見ていただくと内容が分かるはず。あと「溺死しろ」というセリフから流れる深澤秀行さんの音楽も素敵でした。

Keyword

魔術回路
魔術師が体内に持つ疑似神経であり、先天的に保有数は決まっている。魔術回路が多いほど生命力を魔力に変換できるため、回路の数は魔術師としての能力に直結する。



魔法使い
TYPE-MOON作品において「魔法」は、その時代において実現不可能なことを可能にする神秘とされ、「魔術」とは明確に区別されている。切嗣は本来の意味では「魔術師」だが、士郎にとっては確かに「魔法使い」だった。





「いい結界ね。わたしの家とは違って、人間の情を感じる」

余分な願い



左半身がうまく使えず、皿を割ってしまう士郎の様子を窺うセイバーと凛と大河。士郎を誘って縁側に座った凛は、「自分のため」ではなく「誰かのため」しか考えない士郎に憤る。凛は士郎に「参った」と言わせるために、衛宮家に泊まることを決める。



「あったまきたっ！　ようするにアンタ、人のことばっかりで自分に焦点があってないのよ！」

「似たような経験があってな。私も初めは片腕をもっていかれた」





「人助けの果てには何もない。結局、他人も自分も救えない、偽りのような人生だ」



借り物の理想

深夜、魔術の鍛錬をする士郎はセイバーに体を心配される。そこに現れたアーチャーは麻痺の原因が魔術回路にあると見抜き、治療を施す。去り際、士郎が以前言われた「理想を抱いて溺死しろ」という言葉の意味を問うと、お前の理想は「借り物」だと断言されるのだった。

アーチャーの「似たような経験」
士郎の左半身の麻痺は、投影魔術を使うことにより、使われずに眠っていた魔術回路にいきなり全開で魔力を通したことが原因だった。似たような経験をしたことがあり「私も初めは片腕をもっていかれた」と語るアーチャーは、士郎の特異な魔術回路についてもよく理解しているようだ。

借り物の理想
士郎の「誰かを救いたい」という理想は、もともとは切嗣がもっていた理想だった。アーチャーは、士郎の理想は士郎自身のものではないと痛烈に批判する。その真意とは……？　理想に関するアーチャーと士郎の問答は、「UBW」全体を通して重要なテーマのひとつである。

士郎とアーチャーの共通点を意識する凛
人助けをしたいと思っている士郎と、かつて人助けをしてきたアーチャー。士郎の麻痺の件なども含め、士郎とアーチャーには共通点が多い。縁側のシーンでの「似てる似てるって思ってたけど、ここまで一緒とは思わなかった」という心理描写にもあるように、凛はしばしば2人を重ね合わせているが……。

デートのお誘い





凛を起こしにいった士郎は、見慣れない寝起きの様子にどぎまぎする。覚醒した凛は、いつもの調子で「デートに行く」と宣言した。

「ちょっとゴメン……
もう少し、
かかるってば……」



「士郎、遠坂さんと
デートなんだって?
コイツは大勝負
ですなぁ～」

「デート」は士郎と凛とセイバーの3人で行くことになった。士郎をからかう大河も、珍しく「わたしもデートなの」と出かけていく。

初めては3人で

カフェでパフェを食べたり、メガネ屋でメガネを掛けあってみたりと、新都でデートらしいデートをする3人。居心地の悪さを隠せない士郎、甘味に興味津々のセイバー、楽しそうな凛……三者三様のデート日和だ。





「こうなったら何処へだって
付き合ってやるっ!」









「ええ、一層知的に見えます、凛」

身長を気にする士郎に、凛は意味深な慰めの声をかける。バッティングセンターでは、むきになったセイバーがフルスイングをした。



「心配ないってば。
まだまだ大きくなるもの、
貴方」



#12 1st Season
最後の選択

凛の提案で、凛とセイバーと3人でデートに行くことになった士郎。3人はつかの間の穏やかな時間を過ごすが、帰り道に大河を人質にとったキャスターの襲撃に遭う。服従と協力を迫るキャスターを士郎は拒絶するが、宝具の力でセイバーと令呪を奪われてしまう。セイバーを失っても戦おうとする士郎に、凛は冷たく忠告するのだった。

聖杯顕現まで
5日

topics

令呪とセイバーを奪われる

演出：白井俊行、高橋タクロヲ
絵コンテ：白井俊行、高橋タクロヲ
作画監督：須藤友徳、田畑壽之、小船井充、青木拓也、清水慶太、石塚みゆき、菊池隼也



サンドイッチでピクニック



昼食は、凛が密かに準備していた手作りサンドイッチ。辛党の凛による味付けは強烈だが美味だ。3人は芝生にシートを敷いて車座になり、つかの間の平穏なピクニックを楽しむ。凛は士郎をからかって遊ぶのだった。

「な、なななに勘違いしてんのよ……！
わた、わたしは別に
士郎を気遣ったワケじゃなくて！」



「おまえ、ほんとは悪魔なんじゃないか？何かいつも赤いし」



凛の「あかいあくま」ぶりを痛感しつつも、今日のデートが凛の気遣いだと気付き、礼を言う士郎。凛は顔を真っ赤にして照れる。

大河の想い

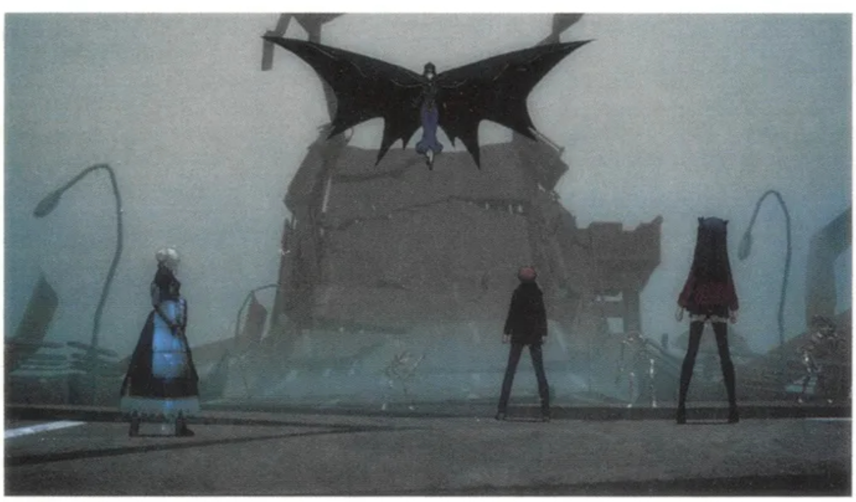


「……結局、一度も海外へは連れてってくれなかったね」

デートだと言って大河が赴いたのは——切嗣が眠る墓。士郎の成長の報告と、切嗣を追いかけていけなかった寂しさを呟く。そんな大河に、キャスターの魔の手が迫る……。



キャスターの結界



「勇ましいコト。
でも、剣を振るうのは
まわりをよく見てからに
するべきじゃない、
セイバー？」

何かおかしい——異変に気付いた矢先、バスが横転。キャスターの罠だったのだ。結界に閉じ込められ、竜牙兵が周囲を取り囲む。





「そんなに辛いことだったら、いっそ忘れた方が楽じゃないの」

急に天気が崩れ、3人は帰りのバスに乗り込む。「楽しかった？」と問われ、うまく答えられない士郎に、凛は苛立ちをあらわにする。









選択

大河を人質にしたキャスターは、士郎の魔術回路に興味を示し、自分の人形になれと迫る。士郎の過去をもち出して揺さぶる「魔女」の提案を士郎は一蹴するも、大河を救うため、令呪が刻まれた左腕を差し出した……。

「――断る。おまえの話には乗らない。人間を食い物にする魔女には協力しない」


「逃げて、シロウ……！」

破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）

キャスターに迫るセイバー。士郎は大河の命を守ろうとして、令呪でセイバーの動きを止めてしまう。その隙を狙って、キャスターの宝具がセイバーの胸に突き刺さる。士郎はセイバーと令呪を奪われてしまった。




アーチャーの記憶


「で、そろそろ思い出した？自分がどこの英雄か」

セイバーの剣で深傷を負い、気を失った士郎。遠坂邸で休ませた凛は、アーチャーに自分の正体を思い出したかどうかを問う。曖昧に答えたアーチャーは士郎との協定を破棄するべきだと言うが、凛は首を縦に振らない。



悲しみの撤退


「アーチャーに任せなさい。今のうちに！」

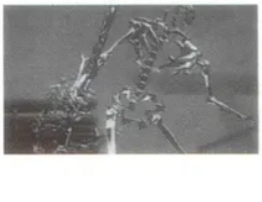
令呪の強制力を使って、セイバーに士郎と凛を襲わせるキャスター。セイバーは必死で抵抗するが、体は意志と反して動いてしまう。絶体絶命の状況にやってきたのはアーチャー。セイバーを残したまま、士郎と凛は撤退するのだった。



NOTES

竜牙兵

「竜の牙」から作り上げられた使い魔。一体一体にそれほどの強さはなく、サーヴァントはもちろんマスターでも倒せる雑兵だが、大量に召喚することが可能なため、取り囲まれると厄介な相手だ。キャスターが得意とする魔術で、もともとはコルキス王が伝えていたもの。



キャスターの要求に士郎が従った場合

原作ゲームでは、キャスターの提案に乗るとバッドエンド。セイバーを従えたキャスターは聖杯を手にし、聖杯戦争の勝者に。意識を刈り取られ、ホルマリン漬けのような状態で管理された士郎は、生き残った凛によって殺される。

王女メディアの伝説

キャスターの正体は、ギリシャ神話に登場するコルキスの王女メディア、女神ヘカテから魔術を授けられた神代の魔術師である。コルキスの秘宝・金羊の皮（アルゴンコイン）を狙ってやってきたイアソンを、女神アフロディテの策によって妄信的に愛するようにさせられたメディア。恋する夫のために国を裏切り、弟を殺し、魔術で多くの者を手に掛けた。しかしイアソンはメディアを疎んじ裏切

ペンダント

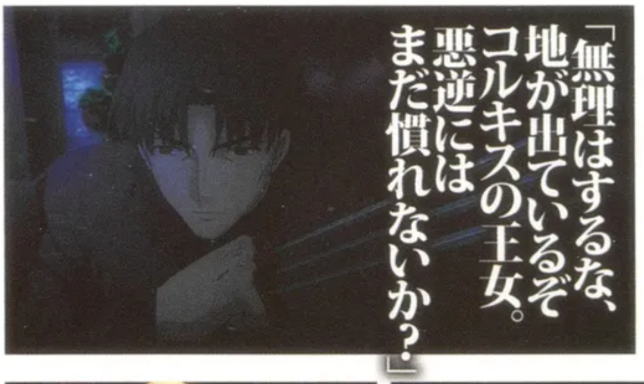
痛みで目を覚ました士郎は、凛の部屋で偶然ペンダントを発見する。凛が大事な宝石で命を救ってくれたと悟った士郎は、キャスター退治に向かった凛を追うべく立ち上がった。





「こんなの、絶対に返せない借りじゃないか」

それぞれの夜



「無理はするな、地が出ているぞコルキスの王女。悪逆にはまだ慣れないか？」

セイバーを連れて教会に現れたキャスターは、綺礼に聖杯のありかを尋ねる。はぐらかして挑発する綺礼を多数の竜牙兵が襲った。







綺礼を見守るランサー、柳洞寺のアサシン、イリヤとバーサーカー、暗躍するギルガメッシュ――夜は更けていく。

屋上の別離

凛を探して夜の街をさまよう士郎。以前凛を見かけたことのある、新都で一番高いビルに向かった士郎は、屋上で街を睥睨する凛を見つける。







「これ以上関わると死ぬわよ」

こんな状況でも凛に協力し、セイバーを救おうとする士郎。凛は怒り露わに聖杯戦争から降りろと忠告、アーチャーと共に去る。残された士郎は、それでも決意を変えなかった。



Director's Comment

監督
三浦貴博

1stシーズンの最終回が１時間ものになるのは制作中に決まったことで。現場の状況を考えると反対したんですが、ストーリーの構成や状況を考えて総力戦で臨むことになりました。クレジットを見るとufotableの作画陣の全員の名前が記されています。冬木大橋の決戦シーンは、撮影部が新しく「水の処理のプラグイン」を仕入れていて、それを使ってみようと決断しました。水の竜牙兵とか、新しい表現ができたと思います。

SUB CHARACTER



藤村大河

大河にとって切嗣は憧れの男性だった。大河の淡い恋心に切嗣は応えなかったが、家族のように思い大切にしていたようだ。

Keyword

破戒すべき全ての符（ルールブレイカー）

ギリシャ神話の「裏切りの魔女」王女メディアの伝説を象徴化した、裏切りと否定の宝具。この刃で突くと、対象のあらゆる魔術や魔術に基づく契約を無効化することができる。作中では主にマスターとサーヴァントの契約を断ち切ることに使用された。魔術結界の無効化などに使用することも可能。



る。メディアはイアソンとの間の2人の子も殺し、イアソンのもとを去った。メディアはこの逸話から「裏切りの魔女」と称されている。綺礼はメディアの正体や性質を知ったうえで挑発している。

大きい聖杯と小さい聖杯

キャスターは綺礼に「小さいほうの聖杯」を要求する。優れた魔術師である彼女は、冬木の聖杯戦争のからくりをある程度見抜き、大聖杯と小聖杯の2つが存在することを察知していた。小聖杯は大聖杯の巨大な魔力を貯め込む器で、無機物・有機物どちらの場合もある。第四次聖杯戦争では、イリヤの母・アイリスフィールが生ける「聖杯の器」として用意された。

綺礼の体術と黒鍵

綺礼が使用する体術は父・璃正から伝えられた八極拳を独自に実戦的アレンジをしたものである。また、構えている「黒鍵」は、聖堂教会の代行者が使用する投擲剣。どちらもかなりの使い手である。



THIS ILLUSION

#12のラストで流れるのはLiSAが歌う「THIS ILLUSION」。原作ゲームの同名主題歌のカバーであり、原作からのファンにとっては嬉しい演出だ。

Fate/stay night[Unlimited Blade Works] #12
原作者奈須きのこ実況まとめ

2014年12月28日、ニコニコ生放送時に行われた、1stシーズン最終話。原作者:奈須きのこによるリアルタイム実況Twitterを収録

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:08:22
一方、魔術は魔術、日常は日常とすっぱり区別する遠坂さんであった。Rin「うるせえ、戦争より青春だっつーの！」[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:08:33
ねえなに。ねえなにこれ。カニファンじゃないよねこれ？[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:08:46
!? なんで士郎の隣りに座ってんのレッド……！ コンテだと違いましたよね!?[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:08:57
そして黙々とパフェをたしなむ美少女。まったくブレない……芯が通っておる……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:09:06
「見た目以上に甘すぎるぐらいは」まったくだよ！ 今日が12月24日でない事に感謝するんだな小僧……これがイブだったら死んでいたぜ、おまえ……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:09:18
ほほう……パフェの次にクレープですか……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:09:29
ほ、ほほう……クレープの次はたいやきですか……格闘ゲームを思い出させる無限コンボですね……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:04:43
デート……知らない単語ですね……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:04:56
かつてないＯＰ入りである。デートに動揺するってヒロインかおまえは。士郎さん、波止場で格好つけてもダメですよ。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:05:07
――はい。そういうワケで始まりました、Fate/stay night[UBW]１クール目最終回！ あっという間の三ヶ月でした！[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:05:25
余分な贅肉と承知しておりますが、実況はタイプムーンを代表して奈須きのこがお送りします。前二回同様、１ファンとしてだべるので生暖かく見守っていただければ幸いです。[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:07:49
って、なんだこの可愛い生き物！ うざい！ まわる！ でもかわいい！ 実家の姉ちゃんこんな感じ！[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:08:00
爽やかなセイバーさん。本人は「微笑ましい二人の日常は私が守護る！」と保護者モードである。無論、ここにいたるまでお茶の間で喧々ガクガクしたがそこは省略した。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:08:10
くああ、男子高校生するのもそこまでにしておけよ小僧――！（もんどりうつ原作者）[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 00:59:11
クッキー片手に待機。[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:02:26
主人公、華麗にエプロンで登場。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:02:39
深夜、誘惑に負けて人様のプリンを食べてしまったのなら、せめて代金ぐらい置いていく。現代人のマナーですな。[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:03:08
!?（ノックからのシームレスに室内侵入について）ちょっ、おま、命が惜しくないというのか!?[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:03:28
シムラ、奥――！ 奥に不審なものがあるぞ、シムラ――！[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:03:41
そうなのです皆さん。ネコパジャマはここに取っておいたのです。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:03:56
それにしてもすげえな今回、出だしから（ヒロイン力）フルスロットルだぜ…… まさにあざ遠坂……！[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:04:21
この撤退力。できる男は証拠など残さないもの。でもセイバーのお風呂はガン見する。仕方ないね。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:04:30
なんだこのソース は……ペロリ。ハッ!? これは青酸カリ!?[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:13:16
ところで……あの……画面の端にですね、食い入るように見つめる美少女がですね…… このセイバーポケモン、チャームにポイント振りすぎだよ！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:13:30
ナイスバカップル！ ハハハ、イブだったら殺していたと言ったな！ アレは嘘だ！ 衛宮士郎、このSP内にかならず爆発させてやる！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:13:51
「そうなのです。別にゆるふわ聖杯戦争をしたくてデートしたのではないのです。協力者として体と心のケアをしようとしたのでしょう。戦争は強いだけでは生き残れない。実に優秀な協力者ですね凛は。もっきゅもっきゅ」［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:14:02
どうしてもここをキャプチャーしておけと囁くのよ、私のゴーストが。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:14:18
「日本の墓地におまえのような怪しいエルフの若奥様がいるか」「そもそも日本にエルフいないよ」［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:14:30
雨が降ってきたのでデートはお開き。 隣町の新都から、橋を渡って住宅地である深山町にゴーホームだぜ。リア充、天罰観面［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:14:39
ところで関東は29日、大雪になる可能性が大だとか。 みんな、体には気をつけて。誰とは言わないが。埋め立て地方面に行く予定の方々とか。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:14:51
「ブレーキかけてる」あたりの話は前話のラスト参照。……しっかし、雨の表現キレイだな……［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:11:28
でもバッティングセンターは楽しいので一度は行ってみてほしい。野球の経験なくてもカッ飛ばせるぞ。でも翌日筋肉痛だぞ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:11:45
おれ、こんな感じのセイバーさん（川澄さん）、昨日までブリリアントな遊園地で見てた気がする！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:12:00
……ちょっと。この金髪ちゃん、ほんとにヒロインじゃないんですか？［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:12:15
それはそれとして、ちょっと補足。セイバーは戦闘時、「魔力放出」という技能で自分のパワー不足を補っている。セイバーは魔力という燃料を使って戦うロケットガールなのだ。今は非戦闘時かつ士郎からの魔力供給がない契約形体なので魔力はカットして素の筋力。［奈須］

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:12:28
セイバーは勝つまで止めない子。不屈の騎士王なんやな。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:12:39
それにしても鉄壁のガードである。 第四部・遠坂スカートは砕けない。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:13:05
努力する天才・Rin！ 知識職にも身体造りは必要だよ。もっとも、本人は女子としてどうかとも思うのでこのように恥ずかしがるのであった。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:09:41
でもたいやきをおっかなびっくり食べる美少女Kawaii！［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:10:01
ごはっ……!?（予想以上の破壊力に苦しむ） なんてことだ……大阪方面にいる麿伸（チャド）の霊圧が……消えた!?［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:10:15
まずい。とあるゲームのファイナルスタイルが脳裏を横切って、知的が痴的に聞こえてしまったぞ…… なんのことか分からない人は発売中のホロウにGO。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:10:37
ごはっ……!?（期待以上の破壊力に苦しむ） バカな、武内（チャド２号）の霊圧も消えた……だと……!?［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:10:51
アナタは草十郎＝サン!?［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:11:04
このあたりのシーン、ちょっと補足。士郎は自分が童顔である事を気にしていて、早く大人になりたいと思っているのですね。背丈が欲しいのも、ガタイがいい方がいざという時に他人の助けになれるから。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:11:14
何度でも言うぞ。解せぬ。［奈須］



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:28:08
ここも言うまでもないけど、Rinは士郎の意識がないと思っての発言だよ。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:30:40
アーチャー、ダウトー(ベベーン)[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:30:56
凛は胸よりお尻で魅せるヒロインです！（妹を見ながら）[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:31:18
光のカブさばおじさん……見ているか……あなたのご令嬢はこんなに(小)悪魔的に育ちましたよ……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:31:40
ほんとかー？ ほんとに霧がかかったままかー？ [奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:31:57
「キャスター退治が最優先だな」その理由は凛が口にした通り。アーチャー的に見てもセイバーが完全に傀儡になったらアウトなので。凛が生き残れる可能性ゼロになってしまう。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:32:29
忘れがちだけど、凛ちゃんさん、「士郎側から襲ってこないかぎり、士郎には攻撃ダメ」令呪を使っているのです。凛の中で柳洞寺での一件は「裏切っての奇襲」扱いになっている。その謝罪と協力関係を維持するため、それだけの対価を払い、誠意を見せたんじゃよ。[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:32:58
オレこの空気感、#00 で見た！[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:23:44
もーっ、すぐ士郎はセイバー止めるのに令呪使っちゃうー[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:24:16
『破戒すべき全ての符』と書いてルールブレイカー。発動している魔術式を反故にする宝具。殺傷能力はないが、使い方次第でこのように戦局を大きく変えられる。なに、真名発動がなかった？ アニメなのでそこは流せ[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:25:00
「あなたも見逃してあげましょう」は士郎に対してのものですね。もうマスターでもないし無力なので放置(ツメが甘い)。一方……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:25:13
凛はまだ障害として成立するので潰しておく。 ある意味、凛を「自分たちを倒す可能性を持つ敵」と認めているんですね。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:25:44
地味だけど、いまキッチリ令呪を使ったキャス子。ここでセイバー自身の手で仲間を殺させる事で、自分と同じ裏切り者にしたてあげる方針なんだ。一度手を汚させた方が落としやすいし。つまりクッ殺の亜種である。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:27:24
この雨に濡れたヒロイン力…… セイバールートが待たれる瞬間である。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:27:53
あれ……？ コンテにあった、士郎と藤ねえを遠坂邸に運び込むシーンが飛んでる……尺オーバーでカットされたか……（オリジナルエディション行き）[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:15:01
インビジブル!? [奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:15:19
Fate/サイレントヒル　はっじまっるよ～！[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:17:16
鏡界汚染世界。橋は昔から境界であり、現世と幽世を隔てるきざはしである。加えて、ここは十年前に異界の邪神が呼びだされ、汚染された川。そのあたり利用して、キャスターはまるっと位相をズラして標的を招き入れたって寸法よ。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:17:26
そしてここからシリアスなのでツイートは自重するきのこ。[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:20:55
「聖杯は私の手にあるも同然」キャスター……アマゾンで商品をポチったからって安心はできないんだ……世の中にはコノザマという呪いがあってな……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:21:46
言うまでもないけど、キャスターが美人英語教師の近くにいる以上、セイバーが斬りかかるより早く美人英語教師は殺されてしまうんだ……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:22:14
この（シューティングゲームの）ラスボス感……！ そしてさりげなく腰のラインがエロい……いい……[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:23:29
その場の勢いではなく、何を失うのか、その後どんな人生になるのか熟考した上での即答とか、アレでしょ。人間として正しすぎてアレでしょ。これにはキャスターさんもまじイラである。キャス子さんの世界はそういう人間のいない世界だったから[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:45:31
朽ち果てた殺人鬼、いまいち内面が読めない葛木。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:45:43
花鳥風月、ツバメは絶対に殺すマン。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:45:55
残るサーヴァントは六体。聖杯の成就まであと五日。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:46:10
ああ――長いオープニングだった。誰かの為に戦う或る兵士の物語は、ここからが本番です。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:46:34
以上、Fate/stay night[UBW]第一期、終了です。 ご試聴、まことにありがとうございました。毎週楽しくアニメ本編を見てくれた皆さんと、次の週を心待ちにしてくれた皆さんに感謝を。[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:46:47
三度目の実況ツイートもこれにて終了。せっかくの本編が台無しになるから、流し読む程度で留めてくれよな！[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:47:06
三浦監督をはじめufoスタッフは引き続き第二期を鋭意制作中です。一期よりさらにスピードとボリューム（四話追加エピソード的な意味で）を増す第二期に乞うご期待。来年四月にまた会いましょう！ シーユー、ネクストローマ！[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:47:23
……そしてこの長いスタッフロールである。 みんな、娯楽は一朝一夕で成らず。アニメは多くのスタッフさんの技術と時間、そして情熱で出来ている。詳しくはSHIROBAKOを見てくれ。[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:47:36
予告……だと!?[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:47:50
ちょっ、まっ、いま姫騎士がいなかった!?[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:42:16
昔、携帯電話がなかった頃の話。すれ違いで先にでかけてしまった知人を、街を歩きながら見つけるのはわりと日常だった。生活は便利になった反面、失われたものどこにでも転がってるって話。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:42:50
別に世界を救う話じゃないのが聖杯戦争の酷いところ。つきつめれば、ただ「自分の利益」のための殺し合いなんだ。願いを叶えるってそういう事なのか、といったモノローグはカットしております。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:43:58
このイントロは……！ 待たせたな、うるさがたの腐れ縁ども！[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:44:07
あえて言うぞ。「THIS ILLUSION」キタ――！ ヤフ――！[奈須]

Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:44:27
死に絶えた教会で聖杯を探すキャスター＆セイバー。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:44:43
戦いを俯瞰するランサー兄貴。出番は二期からが本番じゃよ。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:44:55
ワカメ。アーンド、[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:45:07
謎のサーヴァント(笑)[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:45:20
イリヤスフィールとバーサーカー。二期では盛るぜ、超盛るぜぇ一。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:33:15
どのくらい痛いかっつーと、自分の肩口に鉄棒がぶっ刺さっているのをイメージしてくれ。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:35:01
ガラスの鳥「解せぬ」燕「未熟。一の太刀すら躱せぬとは鳥界の面汚しめ」ロビン「ツバメ先輩、まじパネェす！」[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:36:35
魔女、やりすぎの逆ＤＶ……！ でも許してほしい。諸事情からイケメンには容赦ないんだキャスター。詳しくは二期で。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:39:53
葛木「私の嫁が優秀すぎて自宅警備だけで優勝してしまう件について」[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:40:12
も一、言峰はすぐそういう（言われると一番イヤな）コト言う一。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:40:37
このシーン、ブレインデッドで見たことある！ ちなみにあのスケルトン、竜の牙から作った兵隊なんだ。某ＴＲＰＧでは初級冒険者を返り討ちにするエリート・スケルトンだよ。[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:40:57
ランサーの出番だ、ヤッター！ って、見てるだけじゃないですか、ヤダー！[奈須]



Fate/stay night @Fate_SN_Anime
2014-12-28 01:41:14
腰掛けてるキャス子Kawaii…… これで足を振っていたら堪えられなかったかもだ……[奈須]







「ideal white」
作詞：meg rock／作曲：Carlos K.、Toshi-Fj／編曲：Carlos K.

1st Season オープニングテーマ

ideal white

綾野ましろ

私の"原点"であり初心に帰ることができる曲

—最終話の放送が終わり、プロジェクトが一段落した感想は？

綾野　私にとって「Fate/stay night[UBW]」は、アーティストデビューという「始まり」で「原点の」作品になったので、毎週心を高ぶらせていた時間がなくなり少し寂しい気持ちです。ただ放送が終わっても、自分を見つめたくなるたびに見返していく作品であることは間違いありません。

—「ideal white」で印象的な部分や、この曲の本作の1stシーズンにふさわしいと思うところは、どんなところでしょうか。

綾野　「後悔にさえも辿り着けぬまま諦めてしまったなら　きっと必ず後悔する」というフレーズのところが気に入っています。模索しながらも、意志をもってがむしゃらにまっすぐ突き進む士郎と自分とが、いつも重なりますね。

—先行試写会で、#00を劇場のスクリーンでご覧になった時に「ideal white」をお聴きになった感想は？

綾野　あの日のことは今でも鮮明に覚えています。「ideal white」が流れた瞬間は、本当に私が歌っているのかなと不思議な気持ちになりました！　物語を彩る一員として観客の皆さまと同じあの空間で、最初に#00を見ることができた経験は、未来への強い決意にも繋がりました。

—「ideal white」は、綾野さんのメジャーデビュー曲にもなりました。デビュー当時を振り返って、思うことはありますか？

綾野　「ideal white」は、いつも初心を思い返すことができる「綾野ましろ」という存在のきっかけです。そのお陰で、たくさんのかけがえのない「出逢い」があったと思います。それまでに回り道をしたことや迷ったことも、絶対ムダではない大切なことで、デビューまでの出逢いにも感謝しています！　「Fate/stay night[UBW]」という作品に関われたことで出逢った方々、登場キャラクターの皆、応援してくれるファンの人たちの想いと共にこれからも歌っていきたいと思います。

Profile

あやの・ましろ／北海道洞爺湖町出身。Ariola Japan所属。北海道在住の女性シンガー。透明感と強い意志を感じさせる歌声で話題に。掲載イラストは綾野ましろによる描き下ろし！



イラスト：綾野ましろ



「believe」
作詞・作曲・編曲：梶浦由記

作品を通して楽曲を聴くと歌詞の意味がより深くなる

――Kalafinaさんにとって、「Fate」シリーズはどんな作品ですか?

Wakana　Kalafinaの楽曲は、ひた向きに走り続けるまっすぐな気持ちや、人生を受け止めてまた新たな一歩を踏み出そうという、前向きな曲が多いです。そこが、悲しみを乗り越えて進んでいく「Fate」とリンクすると思います。作品を見ながら楽曲を聴くと、歌詞の意味や聴こえ方が変わることもあり、勉強にもなるし、元気が出ます。

Keiko　「Fate」は「運命」というテーマを持ちながらストーリーが展開していくので、人の心の奥に静かに眠る感情を歌に込めることができる作品だなと思っています。「静かな熱さ」といった、対照的で複雑な感情表現を学ばせていただきました。

Hikaru　何かに立ち向かう時に見える脆さや必要となる強さ、自分と対峙することで生まれる葛藤と決意をさまざまな場面で感じて、その思いを音楽に詰め込みたいと思いながら、各曲のレコーディングに臨みました。

――「believe」で印象的なところや、本作の1stシーズンにふさわしいと思えるところは、どこですか?

Wakana　「それでも君が笑ったからどうしても捨てられない未来」という歌詞があるのですが、「諦めない」というよりも、「諦めきれない」という繊細な気持ちを歌っているところが個人的に好きです。

Keiko　私は「静かな夜にそっと灯した言葉だった」というフレーズのところが印象的でした。心が切なくもなり、その言葉はどんな言葉だったのだろうと、聴いた人によって解釈が違ってくる、おもしろいフレーズでもありますね。バラードを歌うようにたゆたうメロディが、ビートの中で心地よく聞こえてくるのが持ち味かな……と思います。

Hikaru　「生きてゆこう　自分を」という部分が印象的でしたね。自分を信じて進むことは容易ではないけれど、それでも信じたい。作品を見てから楽曲を聴くと特に、そんな思いが聴こえてくる気がします。

Profile

カラフィナ／梶浦由記プロデュース・劇場版「空の境界線」主題歌プロジェクトで誕生したWakana、Keiko、Hikaru３人の女性ボーカリストグループ。海外でも注目を集める。

1st Season エンディングテーマ

believe

Kalafina



















#13 2nd Season
決別の刻

士郎は己の理想を再確認し、凛を探しに行く。一方凛は、夢でアーチャーの過去を見てしまい、彼のあり方に想いを馳せる。その後、キャスター陣営の動きを掴んだ凛とアーチャーは、教会に陣取る彼らを襲撃する。しかしアーチャーが裏切り、自らキャスターの軍門に下ってしまう。その場は何とか退き、落ち込む凛を士郎は励ますのだった。

聖杯顕現まで
4日

topics
アーチャーの裏切り

絵コンテ：三浦貴博
演出：高橋タクロヲ
作画監督：茂木貴之、石塚みゆき、田畑壽之

抱いてきた理想

「自分が初めから間違いであったとしても、この道に間違いはない」







凛に突き放され、ひとり家に戻った士郎。士郎は、10年前の大火災からずっと、他人の幸福な時間のために正義の味方を目指してきた。聖杯戦争も「自分にできることだから」参加したとの想いを新たに、再び立ち上がる。

目的

「私の目的は貴方を勝利させることだけです。理由など、それ以外にはありません」







支配を拒むセイバーを拘束し、令呪を侵食させせようとするキャスター。独断でセイバーを奪い綺礼を襲撃したことを葛木に詫びるが、全て葛木の勝利のためだと言い募るのだった。

守護者の心象風景





凛が夢で見るのは、アーチャーの心象風景。守護者として行使されて摩滅し、己の理想に裏切られたアーチャーを、凛は悲しく思う。

「……じゃあ貴方は？最後まで自分が正しいって信じられる？」





最後まで後悔せずに生きられるかと問う凛に、アーチャーは、遠坂凛は自分の道を信じられる人間だと断言し、己については語ろうとしない。

NOTES

セイバーが着ているドレス

キャスターに捕らえられたセイバーは、清純な白いドレスを着せられている。このドレスはかわいらしいものを好むキャスターの趣味によるもので、「汚れを知らないセイバーが堕ちる時に相応しい装い」という考えからあえて着せて愉しんでいる。



キャスターと葛木それぞれの目的

自分の目的は「葛木を聖杯戦争で勝利させること」だと言うキャスターだが、当の葛木はまったくと言っていいほどそれにこだわっていない。キャスターは葛木の安全を優先し、陣地である柳洞寺に戻そうとするが、葛木は「それでは私の目的が果たせなくなる」と言って、彼女の用事＝聖杯の器の探索が済むまで一緒に留まろうとする。彼の目的とは……？

Director's Comment

監督(＃13絵コンテ)
三浦貴博

2ndシーズンの第１話ですね。このあたりは正直言うと、いろいろあってあまり覚えていないんです。このエピソードも演出の高橋タクロヲさんの味がよく出ていると思います。1stシーズンでは意地になって全話の全カットをチェックしていたんですが、2ndシーズンは徳島スタジオの担当話数や栖原さんの担当話数は任せるようになりました。実は＃13の制作をしている頃は、最終回が決まっていなかったんです。大変な時期です。

Keyword

士郎とアーチャーが憧れた凛の眩しさ

教会へ赴く前に、自分のやってきたことを後悔しないように生きるのは難しいのだろうと、珍しくためらいがちに語った凛。それに対してアーチャーは、凛ならまず過ちなど起こさないと返す。「凛。鮮やかな人間というモノは、人よりも眩しいモノを言う」「遠坂凛は、最後まであっさりと自分の道を信じられる」と。一方、士郎もまた、自分の信じた道をまっすぐ進む凛に、ずっと前から憧れていたのだと言った。大切なペンダントを士郎を救うために迷いなく使ってしまえる凛。そんな凛への想いを、士郎は冒頭のアーチャーと同じく「眩しい」という言葉で称賛し、アーチャーを失った彼女を励ますのだった。



背反のサーヴァント

キャスターを倒せば士郎がセイバーと再契約できると考える凛に、アーチャーは意味深な反応を見せたが、凛は教会に陣取るキャスター陣営に戦いを挑み、宝石魔術を展開する。





「ええ。出し惜しみなし、全財産ブチまけるわ」







葛木の相手をするはずだったアーチャーが、突如として凛を攻撃。彼はキャスターに寝返り、無抵抗で〝ルールブレイカー〟をその身に受けた。





「恨むのなら筋違いだぞ、凛。マスターとしてこの女の方が優れていただけの話だ」

凛に襲い掛かる葛木。様子を窺っていた士郎が飛び出し応戦するが、形勢は不利。アーチャーの要求で今回だけ見逃された２人は、教会を後にした。

凛の涙



「信じられない。男の子に、泣かされた」

士郎に「弱音を吐いてもいい」と言われ、凛は思わず涙を溢れさせる。街を見下ろす丘で、前から憧れていた、好きだと告げる士郎。凛は照れながら士郎の背中に顔をつけ、お礼を言った。





「俺、ほんとに遠坂のこと好きだぞ」

ちなみに教会に現れた葛木のもとへ小走りに駆けよるキャスターはどこか初心な乙女のようで、朴訥として受け止める葛木と合わせて、古風な夫婦のようでもある。

凛と士郎が教会へ向かった理由

本編では描かれていないが、凛は使い魔かアーチャーの力による偵察でキャスターの居場所が教会だと見当を付けたようだ。また、オリジナルエディションでは、１日中ずっと凛を探して街をまわった挙句、最後の手掛かりとして綺礼に思い当たる士郎の様子が描かれている。



綺礼の安否

＃12で襲撃された綺礼。教会には血だまりが残され、キャスターは綺礼を始末したと明言するが、凛は「死体を確認していないなら生きているかも」と語っている。



#14 2nd Season

コルキスの王女

教会に留まり小聖杯探索を続けていたキャスターだが、一向に見つからぬ苛立ちの中、ふと最初のマスターとの決別から葛木との出会いまでを思い返していた。一方、キャスターを倒すべく、イリヤに協力を頼もうとアインツベルンの城を目指す士郎と凛。しかし時を同じくして慎二を連れたギルガメッシュが襲来、リズとセラを惨殺する。

聖杯顕現まで 3日

topics

キャスターの過去が明かされる

絵コンテ：栖原隆史
演出：栖原隆史
作画監督：青木拓也、緒方美枝子、須藤友徳



アインツベルンの森へ



衛宮家に戻った士郎と凛。戦う理由について語る士郎を、凛は諦め気味に受け入れ、協力体制は継続することに。キャスターを打倒するべく、2人はイリヤに協力を求めることを決める。



神殿





アトラムの工房を破壊したキャスター。アトラムは令呪をもってキャスターに自害を命じるが、思惑を見抜いていた彼女は、既に自らの消滅も覚悟のうえで宝具を自分に使用し、契約を破棄。アトラムをコルキス神殿に閉じ込め焼き殺す。

アトラム・ガリアスタ



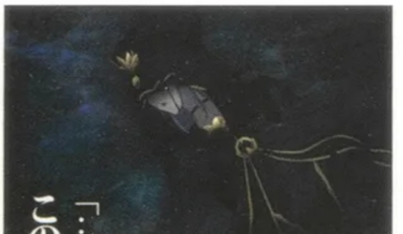


キャスターの本来のマスターは、魔術協会の魔術師アトラムだった。彼は渾身の魔術装置を「三流のすること」とキャスターに否定され逆上。令呪を使い宝具を封じると、綺礼を通じランサーのマスターと結託し、彼女を処分しようとする。





新たなマスター



襲撃してきたランサーから辛うじて逃げ延びたものの、雨の中倒れるキャスター。利用され裏切られる己の身を嘆く。そんなキャスターを助けたのは葛木だった──。事情を聞いた葛木は、迷うことなくキャスターと契約する。

NOTES

キャスターとバーサーカーの関係

キャスターの真名を王女メディアだと見抜き、イリヤに協力を求めることに同意した凛。メディアの夫・イアソンがコルキスを目指して乗ったというアルゴー船にはヘラクレスも同乗しており、メディアとヘラクレスには面識がある。過去を知る相手として、メディアはヘラクレスを苦手に感じているようだ。

アトラムの思惑

オリジナルエディション版では、アトラムがキャスターを召喚したシーンが追加されている。"ルールブレイカー"を持って現界したキャスターに対して失望を露わにするアトラム。彼の思惑では、キャスターの宝具は竜を召喚できる秘宝"金羊の皮(アルゴンコイン)"のはずだった。アトラムはキャスターを「とんだハズレサーヴァント」だと罵って、取り巻きの女魔術師たちにも嘲弄させ、愚弄する。

Director's Comment

監督
三浦貴博

アトラムのセリフは奈須さんが全部書き下ろしてくださっていて、武内崇さんがキャラクター原案を担当されています。まさにTYPE-MOONキャラですね。栖原さんの絵コンテがよかったので、僕からはセラとリズのシーンで「ウィンプル（被り物）を飛ばして、キャラクターの違いを出してくれ」というリクエストをしたのと、セラの腕を落とす展開を絵コンテで足したくらいです。ホムンクルスらしさを出したかったんです。

SUB CHARACTER



アトラム・ガリアスタ

魔術協会に所属する中東の魔術師。財力で成り上がった家系で、箔付けのために聖杯戦争に参加した。生贄を用いた原始呪術が得意。

Keyword

アトラムの魔術装置

人間の子供など「新鮮な材料」を使い、「魔力（マナ）」の結晶を精製する錬成工房。最新の科学設備を導入し、精製時間や詠唱を短縮する設計になっている。しかし、神代の魔術師であるキャスターから見れば、非常に無駄が多いものであり、工房の停止を忠言。これがアトラムの逆鱗に触れ、決裂の原因になった。



侵入者

「おとなしく飛び降りて逃げ去るか、ここで鉄塊の餌食になるか。十秒のうちに決めなさい」





城の外の森でトラップに掛かる士郎と凛の様子に、どこか嬉しそうなイリヤ。セラとリズを迎えに出すが、その時もうひと組の招かれざる客……慎二とギルガメッシュが侵入した。

現れたギルガメッシュに圧倒されるセラとリズ。ギルガメッシュの目的はイリヤだった。主人を守るため、２体のホムンクルスは勝ち目のない戦いに挑み、花のように儚く散った。





「そうか。では花のように散れ。その鳴き声を聞けば聖杯の入れ物も駆けつけるだろうよ」

ぶつかりあう神話







異変を察知したイリヤがやってきた時には、セラとリズは変わり果てた姿になっていた。イリヤは怒り「今すぐあいつを殺して」とバーサーカーに叫ぶ。神代の戦いが始まった。

「神話の戦い、ここに再現するとしようか」



アトラムの傲慢かつ小人な性格もさることながら、この思惑違いが、信頼関係が決裂する大きな原因のひとつとなったのだ。



召喚時も女たちをハーレムのようにはべらせるアトラム。

綺礼の暗躍

キャスターを疎んじたアトラムは、同じく魔術協会から派遣された魔術師であるランサーのマスターと結託しようと考え、綺礼に仲介を依頼する。しかし実はこの時既に本来のランサーのマスターであるバゼット・フラガ・マクレミッツは騙し討ちに遭っており、ランサーのマスター権はとある人物に奪われている。詳しくはゲーム「Fate/hollow ataraxia」で描かれている。







#15 2nd Season
神話の対決

ギルガメッシュの無数の宝具による猛攻に劣勢を強いられるイリヤとバーサーカー。孤独と絶望に満ちた半生を送ってきたイリヤにとって、バーサーカーは特別な絆を築いた最強のサーヴァントだった。しかしイリヤの願いもむなしく、天の鎖に拘束され敗北するバーサーカー。己のサーヴァントの消滅を見届けずに、イリヤは息を引き取る。

聖杯顕現まで
3日

topics
バーサーカー敗北とイリヤの死

絵コンテ：三浦貴博
演出：野中卓也
作画監督：佐藤哲人



「誰か……戦ってるのか⁉」

半神であるバーサーカー相手には、最上級の宝具しか通用しないと見抜いたギルガメッシュは、攻撃の手をさらに強める。自分を守りながら戦うバーサーカーの勇姿を見つめながら、イリヤの脳裏を思い出がよぎる。

士郎と凛が城に到着すると、ギルガメッシュとバーサーカーの戦いは佳境を迎えていた。ギルガメッシュの放った無数の宝具により息絶えるバーサーカー。しかし宝具〝十二の試練(ゴッド・ハンド)〟によって死から甦る。





「バーサーカーは誰にも負けない。世界でいちばん強いんだから！」

十二の試練（ゴッド・ハンド）





「役目ばっかり！　何がアインツベルンよ！わたしたちには自分なんてものひとつもなかったんじゃない！」







ドイツのアインツベルン城で育てられたイリヤ。切嗣の帰りを待ち望んでいたが、「切嗣はイリヤたちを裏切り捨てた」と聞かされ、孤独を深める。役割を終え死んでいくホムンクルスたちを前にして、イリヤは激昂した。

アインツベルンの到達点



イリヤはヘラクレスの召喚に成功。他者を信じられないイリヤは、サーヴァントと信頼関係を築くことを拒絶する。バーサーカーを無理矢理動かそうとするイリヤの体には、同調による激しい痛みが走るのだった。



「わたしはもう誰も信じないんだから」

NOTES

切嗣とイリヤの関係

イリヤは切嗣の精子とホムンクルスであるアイリスフィールの卵子から作られたホムンクルスであり、切嗣とは親子関係にある。第四次聖杯戦争でアインツベルンを裏切った切嗣はイリヤと引き離されてしまう。切嗣が不定期に海外に旅行と称して出かけていたのは、イリヤを奪還するため。しかしアインツベルンの結界に阻まれ、結局最後まで迎えに行くことはできなかった。イリヤにとっては温かかった父を慕う気持ちと、捨てられ、裏切られたという想いが、ない交ぜになっていただろう。



アインツベルンのホムンクルス

アインツベルンの悲願は第三魔法「魂の物質化」と「人間の救済」を果たすための「根源」への到達。そ

Director's Comment

監督(#15絵コンテ)
三浦貴博

僕が大事にしていたのはバーサーカーとイリヤの絆でした。「強い絆で繋がっていた２人がどんなに頑張っても超えられなかった」ことを描きたかった。ギルガメッシュが来た時、バーサーカーが無言でイリヤの前に立つカットは個人的に気に入っています。士郎がイリヤを助けようとあがくシーンは今回のオリジナルです。原作の士郎は動かないんですが、今回の士郎を描くうえでこのシーンを入れなくてはいけないと思ったんです。

SUB CHARACTER

ユーブスタクハイト・フォン・アインツベルン

「アハト翁」と呼ばれる、魔術の名門アインツベルンの現当主。錬金術、とりわけホムンクルス鋳造を得意とする大魔術師である。



Keyword

王の財宝(ゲート・オブ・バビロン)

ギルガメッシュの宝具はあらゆる宝具の原典が収められた古代バビロニアの宝物庫で、どんな英霊にも有効な武器がある。中でも彼の親友の名を冠した宝具〝天の鎖(エルキドゥ)〟はかつて天の牡牛を捕えた鎖で、相手の神性が高いほど強固になる。半神ヘラクレスには効果絶大で、令呪による転移も許さなかった。



白い世界の中で

冬木に行くための最終試験の途中でバーサーカーを見捨て、雪中を歩くイリヤ。狼に襲われた彼女を助けたのはバーサーカーだった。彼が自分を苦しめないために戦わないのだと気付いたイリヤは、閉ざしていた心を開く。





「あなたは自分の意志で、わたしを守ってくれてたんだね。バーサーカーは、強いね」

最大の試練



「負けない。バーサーカーはあんなやつになんか負けない」



バーサーカーは宝具により12の命をもつ。しかしギルガメッシュの猛攻により、既に11の命は失われた。宝具を身に受け沈黙するバーサーカーに、ギルガメッシュは勝利を確信する。

不意を突き、反撃するバーサーカー。しかしその体は宝具〝天の鎖〟で拘束され、最後の命も使い切る。ギルガメッシュはイリヤの両目を斬りつけ、身体に剣を突き立てる……。





ギルガメッシュとバーサーカーの戦いを隠れて窺っていた士郎と凜。傷つけられたイリヤを見た士郎は耐え切れずに飛び出そうとするが、凜によって必死に止められる。



「呆れた男よ。最期の最期に己が神話を乗り越えたか」





「ほんとうは、一度くらい抱き上げてほしかった。……うん、ちょっと、寒いね」

バーサーカーに触れるイリヤ。死んだはずのバーサーカーが再び動き出し、ギルガメッシュに渾身の一撃を振り下ろすが、すんでのところで阻まれ消滅する。イリヤはバーサーカーの消滅を悟ることなく安らかに息を引き取った。

のためにアインツベルンは聖杯戦争のシステムを構築し、「聖杯の器」としてホムンクルスを生み出している。イリヤや、リーゼリットとセラ、イリヤの母のアイリスフィールも、みな200年前の当主ユスティーツァを基に錬成されたホムンクルスである。
イリヤはその歴史の中で最も優れた最高傑作とされている。しかし、その陰ではあまたの実験、失敗作として犠牲になったホムンクルスたちがいた。さらにイリヤもまた、第五次聖杯戦争に向けて日々過酷な「調整」を施されてきたのである。





伝説を超えたバーサーカー

ギルガメッシュの攻撃で〝十二の試練〟による生命のストック11個全てを消費させられ、ついには12回殺されたバーサーカー。本来ならば消滅するはずが、12回目の死も乗り越えてギルガメッシュに迫った。イリヤへの想いゆえか、伝説を超えた力を発揮したバーサーカーを、ギルガメッシュはあきれると共に讃えている。





「こいつは僕の新しいサーヴァントでね」

イリヤを殺したうえ心臓をえぐり出したギルガメッシュに憤る士郎。慎二いわく、彼は慎二の新しいサーヴァントだという。牽制に姿を見せた凛を一瞥したギルガメッシュは、器として文句なしだと謎の言葉を残しその場を立ち去る。



士郎の正義



「誰かの為になりたいっていう思いが、間違えの筈がないんだからな」





イリヤを救いたい一心で自分を省みず飛び出した士郎。その異常さを改めて実感した凛は、彼の生き方はいびつだと訴える。人間は自分を一番大切にすべきという彼女を正しいと認めながらも、士郎は自分はそれでいいと微笑む。

「言っとくけど、遠坂はやらないからな！」



ランサーの申し出



士郎たちの前にランサーが現れ、キャスター討伐に手を貸すと言ってきた。主の指示だが、凛とついでに士郎を気に入ったということもあるらしい。提案を受け入れつつ、凛に気安く近づくなと釘を刺す士郎に、凛は赤面してしまう。

「決まりだな」





#16 2nd Season
冬の日、願いの形

ギルガメッシュの強さに脅威を感じつつも、まずはキャスター討伐に集中しようと決めた凛と士郎。そんな彼らの前に現れたランサーは、思いがけず共闘を申し出てくる。迷った末にそれを承諾した2人は、ランサーと共に冬木教会へ向かった。待ち構えていたアーチャーをランサーに任せ、凛と士郎は決戦の地である地下聖堂へと急ぐ。

聖杯顕現まで 3日

topics

ランサーと一時共闘を誓う

絵コンテ：一ノ瀬樹
演出：宇田明彦
作画監督：田畑壽之、石塚みゆき、塩島由佳

NOTES

士郎の歪みと凛の決意

凛に10年前の経験を語る士郎。彼が人を救うことに執着する裏には、自分を見つけた時の切嗣のあまりに嬉しそうな姿に憧れたこと、そしてひとり生き延びたことへの罪悪感がある。炎の中、助けを求める人々を見捨てて士郎は生き延びた。だから次こそは全ての人を助けなければならないと、そう考えたのだ。そこまでひどい目に遭ったなら逆に自分を大切にして楽しく生きなければと凛は訴えるが、自分はそれでいいと士郎は笑うだけ。その笑顔に毒気を抜かれた凛は、こうなれば自分が何とかしてあげると、諦めたように微笑む。



凛の言葉にきょとんとする士郎の表情。彼は何を思うのか。

Director's Comment

監督
三浦貴博

「UBW」のストーリーとしては重要な話です。士郎の歪んでいるところを、凛の視点ではっきりと伝えるエピソードなので。あと、この話数では「士郎と凛がイリヤのお墓の前で会話をするシーン」で、奈須さんから２人の表情などに対してかなり細かくチェックが入りました。士郎が会話の最後に「遠坂、ありがとう」と言うシーンは、＃24のアーチャーにかけている部分があるので、それが見ている人に伝わるといいなと思いました。

Keyword

聖杯の器――冬木の聖杯の仕組み

200年前、始まりの御三家が協力して生み出し、冬木市に設置した万能の願望機。三家にはそれぞれ叶えたい悲願があったため、ひとつしか願いを叶えない聖杯の独占権を巡って争いが勃発。紆余曲折の末、七組のマスターとサーヴァントが聖杯戦争という形で数十年ごとに争奪戦を繰り広げるようになった。冬木の聖杯は実体をもたないため、魔術回路をもつ存在を〝器〟とし、そこに聖杯を降霊させるというのが、顕現のおおまかな仕組みだ。器の形はどんなものでもよいとされるが、その準備を担ったアインツベルンは最終的にホムンクルスを選択。長年の研究の果てに生まれた最も優秀な器がイリヤだった。







それぞれの望むもの



アーチャーに問われ、自分について語る葛木。欲が薄い彼女だが、キャスターの願いは叶えてやりたいと思ったのだという。正しさの定義を問われた葛木は、たとえ自分の選択が間違いでも、後悔しないことだろうと答えた。

アーチャーVSランサー





教会を守るアーチャーと対峙する士郎たちとランサー。凛を侮辱する言葉を吐くアーチャーに、ランサーは怒りをあらわにする。その場をランサーに任せ、士郎と凛はキャスターが待ち受ける地下聖堂へと向かった。









凛に手加減を約束しながらも彼女を裏切ったアーチャーを快く思わないランサーは、本気の殺意と共に襲いかかる。一方、地下聖堂へ向かう凛は士郎を呼び止め、彼が返したペンダントはこの世にひとつしかないものだと告げた。

葛木の推測

キャスターは自分だけが勝利し、自由になろうとしていると言うアーチャー。だが葛木は、キャスターは「故郷に帰りたい」と願っているだけで、自由など求めていないと語る。

ランサーの肩入れ

凛の意を汲み、アーチャーを殺さないことを約束するランサー。生かして凛に土下座させてやると言う槍兵に、凛は助力に来てくれたのが貴方でよかったと礼を述べ駆けていった。主に恵まれていないらしいランサーは、そんな凛を眩しく思ったようだ。



2つのペンダント

凛が時臣から受け継いだペンダントはこの世に2つとないもの。なのに、なぜか今それが複数存在する。アーチャーから返されたものと、士郎の手元にあるもの。あるはずのない2つめはどこから来たのか。そこに物語最大の謎の答えが暗示されている。



#17 2nd Season

暗剣、牙を剥く

キャスターとの決着を付けるため、戦いを挑む士郎と凛。押されながらも凛は秘策によりキャスターを追いつめるが、葛木の手により再び窮地に。そこへ現れたアーチャーの攻撃が葛木を襲う。だがその攻撃に倒れたのは、葛木をかばったキャスターだった。彼女が消滅し、戦いは終わった……はずだったが、何故かアーチャーが士郎を狙う。

聖杯顕現まで
2日

topics

キャスター陣営が壊滅する

絵コンテ：阿部望、安田慎介
演出：青柳隆平
作画監督：菊池隼也、緒方美枝子

戦闘開始



「いいかげんその顔も見飽きたし、ここでカタをつけてあげる」



キャスターたちと向かい合う士郎と凛。敵が遥かに格上と知っていても、セイバーを救うために引くわけにはいかない。士郎は自分の役割を、凛の〝秘策〟が動くまで葛木を引き付けておくことと心得ていた。

暗殺者の願い



「今になって生きる事以外の目的をもつとはな」



戦いの始まりを待ちながら、葛木の言う〝目的〟を尋ねるキャスター。欲が薄く、非人間的な生き方を受け入れてきた葛木だが、あるべきところにあったはずのものを帰さなければという欲をもったのだという。

ゲイ・ボルクの一撃

対等に渡り合うアーチャーに、それだけの力がありながらなぜ凛を裏切ったのかといぶかしむランサー。アーチャーは勝算の高い手段を選んだだけと答えた。ランサーが穿つ呪いの槍を、アーチャーは真正面から受け止める。



「突き穿つ死翔の槍（ゲイ・ボルク）」





防御に魔力の大半を失い、傷付きながらも、ランサーの必殺の一撃をかろうじてしのぎ切ったアーチャー。ランサーは強力すぎる盾をもつ彼の正体に疑念を抱くと同時にその裏切りが芝居だったと知り、憮然としつつ姿を消す。





「熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）」

「無論だ。言ったたろう。勝率の高い手段だけをとる、と」

NOTES

葛木の過去

葛木はある組織にたった一度の暗殺のため、20年にわたり殺人の道具として育てられた暗殺者だった。仕事を終えたあとは自決するはずだったが、己の成果に疑問を抱いた彼は惰性のまま生き延び、冬木の地にやってきたのだ。

アイルランドの光の御子

ランサーの正体がアイルランドの光の御子と呼ばれるクー・フーリンであることが、今更ながら明示される。その名前の意味するところは「クランの猛犬」。犬に関する逸話をもつがゆえに、ランサーは自分をそう呼んだアーチャーの揶揄に反応した。

魔術師の盲点

凛がキャスター対策に打ち出した直接攻撃という発想。生粋の魔術師であればあるほど、魔術師同士の戦いは魔術の応酬しかあり得

Director's Comment

監督
三浦貴博

この話数は本当に大変でした。この#17はアニメーターコンテ話数です。Aパートの絵コンテを担当した阿部望さんはアーチャーとランサーの戦闘の原画を200カットぐらいもじっくりと描いていて。それを調整して、なんとか前半に収めました。Bパートは安田慎介さんが絵コンテ担当。キャスターと凛の対決を描いています。ランサーとキャスターの２人が事実上退場する話を１話に詰めたのはやりすぎだったかなと反省しています。

Keyword

熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）

ひとつひとつが城壁と同等の防御力をもつ、７枚の花弁状の障壁で構成された防具系宝具。その由来はギリシャ神話「イリアス」に登場するトロイア戦争の英雄・大アイアスの盾。牛の皮を敷き詰めたその盾で、アイアスはトロイア最強の戦士・大英雄ヘクトールの攻撃を防ぎきったという逸話がある。最後の攻撃を７枚目の牛皮で防いだとされるため、７枚目の防御が特に高い。また〝投擲武器や飛び道具に対して無敵〟という概念をもつ武装であることから、〝ゲイ・ボルク〟を投擲武器として使ったランサーの攻撃をなんとか防ぎきることができた。ランサーが言ったように、およそ弓兵が持つ代物ではない。







凛の秘策

凛の攻撃魔術をたやすくいなすキャスター。その隙を突き、凛は体術による物理攻撃を仕掛けた。予想外の手に驚くキャスターめがけ、術で強化した拳を叩き込むが、士郎の足止めを軽々と振り切った葛木に阻まれてしまう。



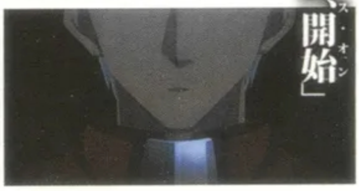


「おあいにくさま!
今時の魔術師ってのは、護身術も必修科目よ!」



その時、士郎はよく知る言葉を耳にした。士郎が魔術の行使で口にする詠唱。それを唱え、姿を現したのはアーチャーだった。彼の放った無数の刃から葛木をかばい、体を貫かれるキャスター。

「投影、開始（トレース・オン）」



魔女の望み







「だって、私の望みは――
さっきまで、叶っていたんですから――」

葛木の無事を喜びながらキャスターは消滅し、葛木もまた戦い抜いた末にアーチャーに討たれた。だがアーチャーは凛と再契約を結ばず、士郎を攻撃する。彼は言った。我が手で衛宮士郎を殺すこと、それが唯一の願望だと。

ないと考えるふしがある。当然ながらキャスターは魔術師の中の魔術師とでもいうべき存在であるため、まさか凛がそんな手に出るとは思いも寄らなかったようだ。魔術師の常識をうまく利用した有効な戦法だったと言える。

キャスターの真の願い

#14で、アトラムから離反したあと、自分は故郷に帰りたかっただけなのにと呟いていたキャスター。そんな彼女の願いを葛木は文字どおり生まれ故郷に帰りたがっているものと受け止めていたようだが、これはただ安心できる場所へたどり着きたかったのだとも解釈できる。いずれにせよ、「望みはさっきまで叶っていた」と言って消えたキャスターの最終的な願いは、愛する葛木と共にあり続けることだったのだろう。



トロイの木馬

アーチャーを獅子身中の虫と言った葛木に、アーチャーはどちらかというとトロイの木馬だろうと返す。敵の中に身を潜めて裏切りの機会を待つという点は同じだが、王女メディアと同じくギリシャ神話に謳われている伝説であるため、アーチャーはその呼び方がふさわしいと考えたと思われる。



#18 2nd Season

その縁は始まりに

殺意漲るアーチャーから士郎を守るため、セイバーは凛と契約を交わすが、アーチャーは全員を己の固有結界に引き入れてしまう。彼の攻撃に対抗する士郎。だが現実世界に戻った時、凛を連れ去るのを止められず、とっさにアインツベルン城で対決する約束を交わす。一度家で休息した士郎は、セイバーと協力者ランサーと共に城へ向かう。

聖杯顕現まで **2日**

topics

アーチャー、凛を連れ去る

絵コンテ：一ノ瀬樹
演出：野中卓也
作画監督：茂木貴之





「オレはね、セイバー。英雄になど、ならなければよかったんだ」

士郎をかばい戦うセイバーだが、マスター不在では鎧すら纏えない。膝を突いた彼女を守ろうと向かってきた士郎をアーチャーは冷たく侮蔑する。

再び交わす契約





「貴方を我が主として認めよう、凛!」

士郎がアーチャーに翻弄される様子を見ていた凛は、不意に契約の詠唱を紡ぎ出す。その意図を悟り駆け寄るセイバー。２人の間に新たな主従契約が結ばれた。

アーチャーの宝具



「それがオレにできる、おまえへの最大の返礼だ」





回復した力でアーチャーを抑え、説得するセイバー。彼は真髄を見せると言い、真の宝具を解放する。





「私は聖剣も魔剣も持っていなかったからな。オレが持ち得るのはこの世界だけだ」

アーチャーの固有結界に引き込まれる士郎たち。巨大な歯車を抱いた荒野。武器を無限に複製し貯蔵するこの世界こそが、彼の宝具だった。

NOTES

それぞれの悲願

士郎の殺害を望むのは間違っていると訴えるセイバー。だがアーチャーは、彼女こそ間違った望みを抱いていると言い返す。何も残せなかったのではない、全てをやりきったゆえの終焉とは考えられないのかという彼の言葉は、セイバーがこだわり続ける祖国ブリテンの滅亡を指している。

逆境の中の進化

固有結界の中、アーチャーが放った無数の剣の前に飛び出した士郎は、投影魔術によりそれらの複製を試みる。より早く正確に、より強く。次々に飛来する剣を投影しては必死になぎ払っていく士郎。アーチャーのもたらした窮地は、士郎に新たな段階への進化を促した。



連れ去られた凛



士郎を逃がさぬための人質に凛を捕らえるアーチャー。受けて立った士郎は、対決の場に廃墟となったアインツベルン城を指定した。



Director's Comment

演出(徳島スタジオ)
野中卓也

ここで〝無限の剣製(アンリミテッドブレイドワークス)〟の初お披露目ですね。この話数はアンリミとセイバーの再契約を大事に描こうと、なるべく早い時期から制作を始めていました。ポニテセイバーはかわいかった。あと、このエピソードの冒頭のセイバーと対峙するときのアーチャーの表情に力を入れています。「オレはね、セイバー。英雄になどならなければよかったんだ」というシーンには士郎の面影を入れているんです。

戦い続けた男の末路





凛は夢を見る。アーチャーがどう生き、死の後にまでどんな仕打ちを受けたか。他人のために生き、裏切られ続けた彼の真名を、凛はもう知っている。



城の一室で目覚めた凛は、士郎の甘さをなじるアーチャーに反論する。言い返すこともなくアーチャーが去ろうとした時、そこに現れたのは、漁夫の利を得ようとする慎二とギルガメッシュだった。



■Keyword

無限の剣製(アンリミテッドブレイドワークス)

夢という形でたびたび士郎や凛が見てきた荒野の風景は、アーチャーの心象風景が具現化された固有結界だったことがここで判明する。無数の剣が突き立った荒野と、赤く染まる空に浮かぶ巨大な歯車。〝無限の剣製〟という名のその結界こそが、魔剣や宝剣の類をいっさい持たない彼の唯一の宝具。一度目にした武器なら宝具さえ無限に複製し、結界内へ貯蔵することが可能。「干将・莫耶」を始め、これまで彼が戦いの中で駆使した武器・防具の全てが、この能力で生み出された複製品なのだ。複製した武具の力はオリジナルより一段劣るが、独自改造や使い捨ての矢のような攻撃もでき、実に多彩な戦法を可能にしている。



士郎の決意







アーチャーとは自分が決着をつけねばならないと言う士郎に、セイバーは彼らの行く末を最後まで見届けようと決める。手助けを申し出てきたランサーを加え、3人は凛の救出に向かった。

凛の慟哭

士郎に殺意を向け、その甘さを侮蔑するアーチャーに、それでも自分は彼の甘さが愛しい、その存在に救われていると言い切る凛。一方でアーチャーが歩んできた人生を垣間見た凛は、その残酷さに憤った。そんな生き方を選んだ彼自身、それを正さなかった周囲も、全てが腹立たしいと涙する。

凛を慎二に売り渡すアーチャー

凛に邪な感情を向ける慎二に、士郎を始末した後なら好きにしろとアーチャーは冷たく言う。一度は主だった者に対し冷淡すぎる言葉だが、凛はその真意を測るようにただ静かに見つめるのだった。

フェイカーという言葉の意味

アーチャーに嘲笑のこもった口調で「フェイカー」と囁くギルガメッシュ。〝贋作者〟という意味のそれは、武器を複製するアーチャーの能力と、その複製の産物が本物のいわば劣化コピーであることを揶揄した蔑みの言葉である。





#19 2nd Season 理想の末路(こたえ)

城へやってきた士郎たちに、アーチャーは自分が士郎の未来の姿だと明かす。己の末路と後悔を語り、間違った自分を消すために士郎を殺すのだと言うアーチャー。士郎はそんな彼を否定し、敢然と戦いを挑む。一方、凛と彼女の救出に動いていたランサーの前に彼のマスター・言峰綺礼が現れた。そこで凛は10年前の父の死の真相を知る。

聖杯顕現まで

1日

topics

士郎とアーチャーの対決が始まる

絵コンテ：栖原隆史
演出：丸山裕介
作画監督：青木拓也、須藤友徳

城内にて

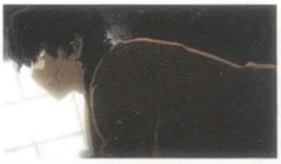


「そう。未来に現れる何者かを召喚することもある、ということだ」

今はまだ先の未来、士郎は死後の自分を売り渡して「抑止力」と呼ばれる存在と契約を交わした。死後も誰かを救えるのならと、士郎は満足して「守護者」になったのだが……。



アーチャーは凛のペンダントを触媒に未来から召喚された英霊・エミヤのなれの果てだった。理想を実現できたのに、なぜ過去の自分を否定するのかというセイバーの問いにアーチャーは、自分は彼女とは違う、ただの「守護者」だと答える。







「そうそう、それでいいんだよ。おまえは僕のものだってやっと理解したワケ？」



凛を手に入れたと悦に入っていた慎二をぶちのめすランサー。意外な登場に驚く凛をよそにランサーは彼女を解放しようとするが、何者かの声がそれを阻む。現れたのは生死不明だった綺礼。彼こそがランサーのマスターだった。

ランサーのマスター

守護者は人間を守る存在ではないと語るアーチャー。彼は世界のために際限なく殺し続け、己の理想など都合のいい幻想に過ぎなかったと絶望したのだ。そして彼は士郎に剣を投げ、自害を迫った。





守護者の苦悩





「オレはせめて、自分が知りうるかぎりの世界では、誰にも涙して欲しくなかっただけなのにな」

NOTES

ランサーの魔術

ケルトの英雄であるランサーは18の原初のルーンを習得しており、魔術にも秀でている。凛の捜索時に用いたのは探索のルーン。直接的な戦闘を好むためめったに使わない。

英霊エミヤの苦悩

「守護者」になった士郎は、延々と続く殺戮の繰り返しに摩耗し、全ての人間の幸福などあり得ないと絶望し、そして英霊になる前の士郎を自らの手で殺せば、英霊・エミヤという存在を消せるかもしれないと考えるようになった。

ちなみにアーチャーが凛を裏切ったのは「士郎を傷つけるな」という令呪の呪縛から逃れるためでもあった。このままでは目的が果たせないと考えた彼は、〝ルールブレイカー〟で契約を断ち切り、命令を白紙に戻したかったのだ。

Director's Comment

監督
三浦貴博

この話数はそのままやると士郎とアーチャーが突っ立ったまま会話するだけになってしまう。そこで奈須さんが脚本上でアイデアを出してくださって。「自害しろ、衛宮士郎」と言いながらアーチャーが剣を投げるシーンを足してくださったんです。演出の手助けになりましたね。あと印象的だったのがランサーと慎二のシーン。慎二はチクッと刺されて、裏拳で殴られる。それでもめげない。栖原さんの演出がいきいきとしていました。

Keyword

守護者

「抑止力」と呼ばれる存在と生前に契約を交わし、死後、英霊となった存在。人類の自滅が起きる時に現界し、その場の人間を善悪の区別なく殺戮、排除することで、人類全体の破滅を回避する。アーチャーにとってそれは正義の行使ではなく、ただの〝掃除〟にすぎなかった。

抑止力

集合無意識によって作られた世界の安全装置。世界が滅びかけると出現し、その要因を抹消するためさまざまな形で干渉を行う。冒頭の場面は原子炉の炉心溶融を止めるため、士郎が抑止力と契約したまさにその瞬間。



ようやく姿を現した最後のマスター綺礼の狙いは、凛を聖杯の器とすることだった。ランサーを騙し、凛を守らせていたのもそのため。さらには10年前に時臣を殺したのも綺礼だったと悟り、凛は怒りに震える。









「アンタだったんだ。父さんを殺したのは」

10年前の真相



聖杯の器に心臓は不要だと、凛の殺害を命じる綺礼。だがランサーはそれを拒否した。自分にやらせたいなら令呪でも使えと言う彼に、綺礼は自害を命令。絶対命令権を行使されたランサーは自らの槍で胸を貫き、倒れた。



「では令呪をもって命ず。自害しろ、ランサー」

士郎の返答





「おまえが俺の理想だっていうんなら、そんな間違った理想は、俺自身の手でたたき出す」

過去の選択を後悔してきたというアーチャーを、士郎は自分の未来ではないと断言する。たとえどんなことになろうと、自分は後悔だけはしないと。どこまでも相容れない2人は、互いを否定するために刃を向け合う。

士郎の最期

生前、人々の幸福を守ろうと奔走し続けたエミヤ。しかし、見返りも求めずひたすら他者のために生きる彼の姿は疑念と恐怖心を煽り、最期は自分が助けた人間に争いごとの張本人という濡れ衣を着せられ、絞首台へと送られた。それでも士郎は誰も恨むことはなかったが、徐々に「守護者」の実態に疲弊していく。終生報われず裏切られ続けた彼は、最後には信じていた理想にまで裏切られたのだ。

未来からの召喚

英霊の座には時間の概念がないため、あらゆる時代から召喚される可能性がある。凛は英霊召喚の触媒がなかったが、アーチャー自身が凛と縁あるペンダントを持っていたため、それを触媒に召喚された。なお、自分の正体についての認識は、実は召喚された翌朝にははっきりしていたもよう。ただし衛宮士郎としての記憶は長年の間に大部分が摩耗し、生前のことはほとんど覚えていないようだ。

セイバーの望み

セイバーが聖杯にかけようとした望みは、選定の剣を引き抜き、ブリテンの王となった事実をなかったことにすること。王としてふさわしくない自分が剣を抜かなければ、祖国の滅びを防げるかもしれないと彼女は考えたのである。





「この程度でくたばれるんなら、
オレは英雄になんぞなっていねえ」





綺礼の最期

心臓を差し出せと凛に迫る綺礼。その胸を死んだと思われたランサーの槍が貫いた。調子に乗って再び凛に迫る慎二をランサーは脅して追い払うと、凛を縛める縄を切り払い、今度こそ彼女を窮地から救い出す。

ランサー散る

さしものランサーも致命傷を負った体はもはや限界だった。力尽きようとする彼とつかの間言葉を交わした凛は、好意を伝えて去る。ランサーは笑みを浮かべながら自ら放った火に身を任せ、綺礼を道連れに消えていった。



「さよならランサー。
短い間だったけど、わたしも
貴方みたいな人は好きよ」







行きついた果て

アーチャーと激闘を繰り広げつつ、相手の経験を吸収し成長していく士郎。だがその末路をも見てしまった彼は迷いをなくせない。それを見抜いたアーチャーは、士郎の意志を折らんと再び固有結界を形成した。





「もう一度、その目で見るがいい。
オレが行き着いた世界を」





#20 2nd Season

Unlimited Blade Works.

凛を聖杯の器にしようと迫る綺礼の胸を、自害したはずのランサーの槍が貫く。瀕死のまま凛を救い、彼は今度こそ消滅した。一方、士郎は、正義の味方になりたいという思いすらも否定されたあげく、致命傷を負わされる。だが朦朧とする意識で見た大火災の幻想の中、士郎は忘れていたものを思い出し、再びアーチャーに立ち向かう。

聖杯顕現まで
1日

topics

士郎が再び立ち上がる

絵コンテ：栖原隆史
演出：栖原隆史
作画監督：佐藤哲人、石塚みゆき、田畑壽之

NOTES

ランサーのしぶとさの理由

ランサーは生前の逸話から〝戦闘続行〟いわゆる往生際の悪さを強化するスキルをもっている。決定的な致命傷を負わない限り生き延び、戦い続けられるというこのスキルにより、ランサーは勝つことより生き残ることに長けていた。自害した彼が綺礼を倒せたのも、スキルの恩恵。そのためしばらくの行動が可能だったようだ。



憑依による士郎の急速成長

士郎はアーチャーに比べ、戦闘技術も投影能力も劣っている。経験の差からくる当然の違いだが、この戦いの中、彼の能力はどんどん鍛えられていった。アーチャーはこれを前世の自分を降霊、憑依させることでかつての技術を習得するという魔術と同じことが起きているのだろうと解釈した。

Director's Comment

監督
三浦貴博

#19の士郎が「守護者」の契約を交わすシーンは奈須さんのアイデアです。#20では「士郎のコピー技」を意識して描いています。アーチャーが技を出したカットと、同じ構図で士郎が同じ技をコピーして繰り出す、というのを丁寧に描きました。Aimerさんの挿入歌は当初OP候補だったんですが、本編で使えないかと打診をして、栖原さんと協議して#20にお願いしました。Aimerさん側で映像に合わせて歌詞と音楽を調整してくれたんです。

Keyword

全て遠き理想郷（アヴァロン）

#04で士郎の傷を瞬く間に治した宝具〝全て遠き理想郷（アヴァロン）〟が、ここでも効果を発揮する。アヴァロンはセイバーの最強の宝具〝約束された勝利の剣（エクスカリバー）〟の鞘であり、第四次聖杯戦争でセイバー召喚の触媒として切嗣が使用した概念武装だった。聖杯戦争を知らず何の準備もしていなかった士郎がセイバーを召喚できたのも、体内のアヴァロンが触媒となったため。真名を解放したアヴァロンは使用者をこの世界ではない〝妖精郷〟へと隔離し、あらゆる攻撃と交信を遮断する最強の護りとなる。ちなみに士郎はこれを体内にもったために、その特性が剣に特化することとなった。



正義の味方

正義の味方になりたいという思いさえまがい物だとアーチャーは否定した。大火災の日、自分を助けた切嗣の幸せそうな顔に憧れ、彼が取りこぼした理想を真似ているだけの借り物なのだと。激しい斜弾と共に刃を受け、士郎はついに倒れ伏す。





「故に、自身からこぼれおちた気持ちなどない。これを偽善と言わず何という!」











「その人生が偽善に満ちたものだとしても。俺は正義の味方を張り続ける」



死が迫る中、士郎は地獄の光景を幻視し、忘れていた大事な思いを見つけ出した。根底にあったのは、ただこの地獄を覆してほしいという願い。傷付いた身を〝全て遠い理想郷（アヴァロン）〟で癒し、彼は再び立ち上がる。

「体は剣でできている」



道連れの炎

言峰綺礼は10年前の聖杯戦争で一度命を失っている。その際、聖杯の中身を心臓代わりにして蘇生したため、実は胸を貫かれただけでは致命傷とはならない。なのでランサーはルーンを用いて部屋に火を放ち、綺礼が復活できないように道連れにしたと思われる。
　ちなみに綺礼が凛を器に選び、わざわざ10年前の真相まで明かしたのは、彼が人の苦しむ姿を見ることを愉しむ性格破綻者であるため。聖杯の顕現を求めた理由は、原作の「セイバー」（「Fate」）ルートで明かされる。

忘れていたもの

幻視の中で士郎が見つけた、アーチャーが忘れたもの。それはただただ純粋な、この世の地獄を覆してほしいという願いだった。切嗣という男が取りこぼした、果たされなかった願い。それに気付いた時、士郎はアーチャーの言葉を正しいと受け入れていた自分の弱さを乗り越える。誰に負けようと、自分にだけは負けられない。ただ正しいだけのものなど要らない。そう言って士郎はアーチャーに剣を向ける。お前という自分自身を必ず打ち負かしてやるという決意と共に。



「そうなければ
オレのような間違いも
霧散する！
おまえという命の痕跡を、
オレ自身の手で
消し去ってやる！」



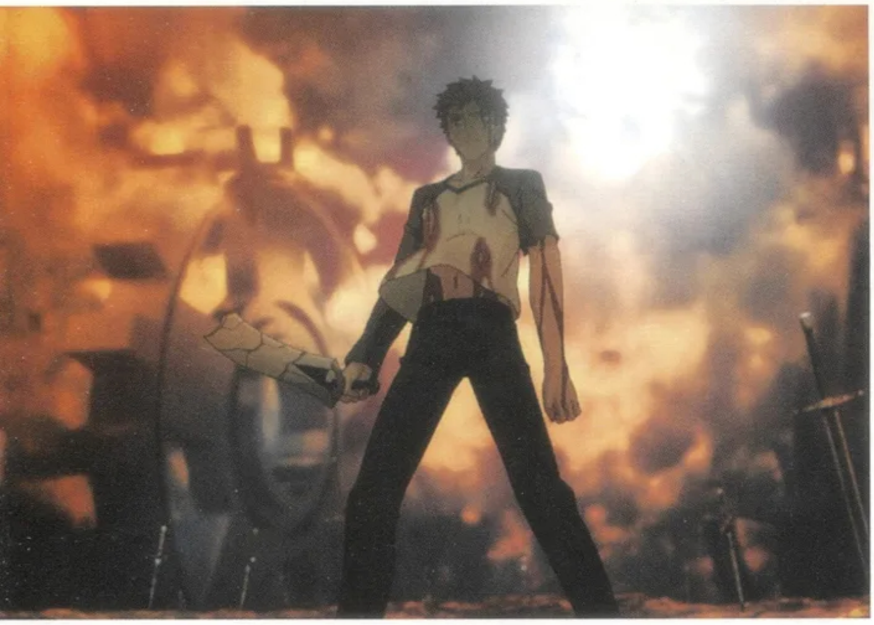
正義の味方になるという借り物の願望の虚しさ、目指した末路。全て分かっていながら戦い続ける士郎に、アーチャーは苛立つ。愚直なまでにひたむきな士郎の攻撃は、確実にアーチャーに追いつこうとしていた。

決着





信念を貫くため戦う士郎、絶望を消し去ろうとあがくアーチャー。セイバーは、どちらも正しいのだと呟く。そして士郎は言った。自分の夢が偽物だとしても、全ての者の幸せを願うその思いは美しいはずだと。





「たとえ、俺が
偽物であっても、
決して間違いなんかじゃ
ないんだから！」



決して折れない士郎の姿を、アーチャーはよく知っていた。行く末を知りながらも見届けたいという思いを否定しきれなくなった時、ついにアーチャーは士郎を認め、その刃をかわすことをやめて敗北を受け入れた。



「酷い話だ。古い鏡を見せられている。
こういう男がいたのだったな」



#21 2nd Season

answer

何度倒されても諦めない士郎の姿がアーチャーの心を動かす。とうとう彼が敗北を認めたその時、ギルガメッシュが現れ、その攻撃でアーチャーは消えてしまう。ギルガメッシュは士郎たちに聖杯の正体を暴露し、人間を一掃するという己の目的を告げた。汚染された聖杯をより凶悪な兵器とするために、彼は慎二をその器にする。

聖杯顕現まで

1日

topics

アーチャーとの決着

絵コンテ：三浦貴博
演出：高橋タクロヲ
作画監督：緒方美枝子、菊池隼也、塩島由佳、田畑壽之

NOTES

少女アルトリア

選定の剣を引き抜こうとするセイバーの背中を見つめる、同じ顔の少女。それは王にならなかった歴史をたどった平凡な少女、アルトリアの姿だ。士郎とアーチャーの戦いに自分の過去と現在を重ね合わせて「どちらも正しかったのだ」と呟く彼女は、自分の望みが誤りだったことをようやく受け入れていた。



聖杯の真実とギルガメッシュの思惑

前回の戦争で聖杯の中身を見たギルガメッシュは、その正体を理解していた。七騎の英霊が戦い、勝者が願望機を得るというルールはただの隠れ蓑。実際は戦いに敗れたサーヴァントの魂で聖杯を満たし、願望機を機能させるという仕組みがその実体だった。いわばサーヴァントを召喚し消滅させる

Director's Comment

監督(#21絵コンテ)
三浦貴博

この話数では、士郎が「体は剣でできている」と詠唱をするシーンがピークになっています。奈須さんからは「『UBW』のテーマを訴えるために、士郎は力でアーチャーに勝たないでほしい」と注意がありました。それで士郎のセリフがふくらんでいます。最後の慎二とギルのシーンはよかった。僕も絵コンテに「おもしろい」とメモをつけたほどです。神谷浩史さんの声で慎二の存在感が増しましたね。

Keyword

汚染された聖杯

〝あらゆる願いを叶える万能の願望機〟として作られた冬木の聖杯だが、ギルガメッシュは現在の聖杯のあり方を、〝すでに汚染された、人間を呪い殺すことのみに特化した人類悪のひとつ〟であると評している。善悪の属性などなかった聖杯がそう成り果てたのは、第三次聖杯戦争の折にアインツベルンが犯した、ある過ちが原因とされている。願望機としての力が叶えてはならぬ望みを叶えた結果、聖杯は人間を殺すことに特化した凶悪な兵器と化してしまった。以降、聖杯戦争そのものが狂ってしまったが、それに気付いたのはギルガメッシュや綺礼などごく一部のみ。大多数は何の疑問ももっていなかった。



アーチャーの最期





「彼女がもう少し非道な人間なら、私もかつての自分に戻らなかったものを」



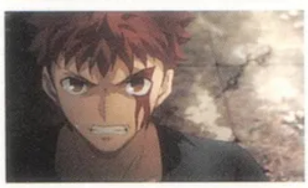
「おまえが倒せ」



決着がついたその場に凛もやってきた。だが負けを認めたアーチャーが立ち去ろうとしたその時、ギルガメッシュが放った刃がアーチャーを貫く。さらなる追撃から士郎をかばったアーチャーは、彼にあとを任せ消えた。

英雄王の目的







「あの程度の火で死に絶えるなど、今の人間は弱すぎる」



ギルガメッシュは士郎たちに聖杯戦争の実体を告げる。聖杯を呪いを吐く兵器と称する彼の目的は、この時代の人間の一掃だった。傲慢なる王であるギルガメッシュにとって、人間など塵芥に等しい存在なのだ。

「イイタ、イタ、イタイ、イタイる、増え、増える」





凛を逃がした怒りをぶつける慎二に器の核であるイリヤの心臓を突き入れるギルガメッシュ。膨張していく慎二を見下ろした彼は、お前ならふさわしい泥を吐き出すだろうと嘲笑した。

過程そのものが、聖杯顕現に至るための儀式だったのだ。

そしてもはや悪意に染まり切った聖杯が、さらに不完全な状態で顕現すればどうなるか？　ギルガメッシュはその災禍をもって、目障りなこの時代の人間たちを殺してしまおうと考えたのである。

英雄王の受肉

10年前、破壊された聖杯の中身を浴びたギルガメッシュはその呪いを飲み干し、受肉を果たした。以来彼は人の世で過ごしながら次の聖杯戦争を待っていたのだ。ちなみに綺礼は大火災後に引き取った孤児を魔力補給の餌として彼に提供していたが、実は受肉した身には特に必要なかったらしい。



不完全な聖杯

強引に聖杯の器にさせられた慎二。彼には器として必要な魔術回路はないが、間桐の血筋に刻まれた回路の痕跡によって不完全な聖杯となることは可能。聖杯の吐き出す呪いだけを求めるギルガメッシュには、むしろ好都合だった。

なお彼がイリヤを殺したのは、彼女を核とすれば聖杯が正常に機能してしまう可能性があったから。綺礼の意向もあり、一度は凛を器にとも考えたが、慎二のほうがより歪んだものができるだろうと方針を変更したようだ。



#22 2nd Season
冬の日、遠い家路

聖杯の破壊を決意する士郎たち。だがギルガメッシュを退けるには、士郎が固有結界で対抗することが必要不可欠である。凛は魔力量の乏しい士郎に自らの魔術回路を移植し、パスを通して魔力を分け与えることにする。移植の儀式は無事に成功し、士郎たちが決戦の場へ向かおうとしたその頃、柳洞寺では聖杯が起動しようとしていた。

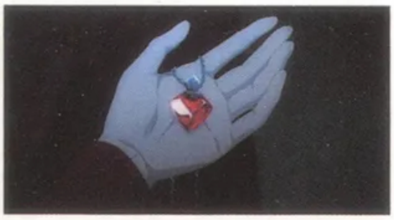
聖杯顕現まで 1日

topics
魔力パスで結ばれる士郎と凛

絵コンテ：野中卓也
演出：野中卓也
作画監督：辻雅俊、茂木貴之



「わたしはアーチャーの敵（かたき）を討つ」



衛宮邸で士郎に手当を施すセイバー。凛はアーチャーから渡されたペンダントを握りしめ、彼の敵を討つと言った。お互いに反発もし合ったけれど、彼は確かに凛の相棒だから。

それぞれの決意

「それに聖杯は放っておけない。あんな物は壊したほうがいい」





「たったひとつの願いしか受け付けない奇蹟など、初めからあってはならなかった」

士郎も戦い続けることを決意しており、セイバーもまた、あの聖杯はこの世にあってはならないと語る。まずは自分たちらしくいつもどおりに食事を取り、できることを考えよう。そう3人は笑い合う。

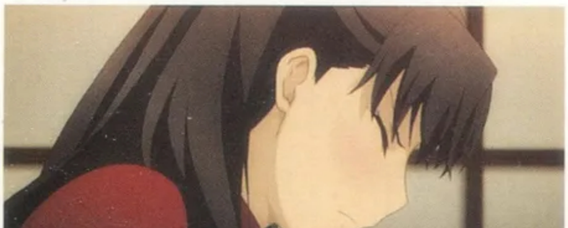
突破口を探る

ギルガメッシュはおそらく柳洞寺にいるが、あそこには対霊結界が張られている。そこでセイバーは山門から入って彼を足止めし、凛と士郎はその隙にこっそり裏手から侵入。聖杯が起動する前に器を停止させようと決める。





「あの金ピカ、柳洞寺に陣取ってると見て間違いないわ」



ギルガメッシュは難敵だが、士郎が固有結界を使いこなせれば倒せると気付く凛。問題は士郎の魔力の少なさ。その解決策をも凛は思いつくが、その場では口に出せず赤面するのだった。



「こんなところで言えるわけないでしょ、バカ!」

NOTES

冬木市のパワースポット

聖杯を降霊できる霊地は市内に3箇所。遠坂家、冬木教会、柳洞寺。その中で柳洞寺に放った使い魔だけが潰されたことから、ギルガメッシュはそこにいると結論づけた。

不幸中の幸い

柳洞寺決戦の少し前、寺の人々はガス漏れ事故で市内の病院へ搬送されていた。当然、実際は事故などではない。凛の推測ではおそらく神経質な慎二の仕業だろうとのこと。普段余計なことばかりする慎二だが、おかげで士郎たちも人目を気にせず戦うことができた。



一成たち柳洞寺の人々は、#18ラストで救急搬送されている。

魔術回路の移植

先にセイバーに策を話したあと、凛は士郎を部屋に招き入れた。彼との間にパスを通せば自分の魔力を分けられると言う凛。そしてパスを通すため、士郎に自分の魔術回路を移植するという。





「感謝します、凛。そのほうが、私も安心して戦える」

服を脱げと言われて驚く士郎に、凛は移植には高度な共感状態が必要だと赤い顔で説明した。互いの体温を感じながら詠唱を行う凛。パスが通されていく中、士郎は凛の記憶を垣間見る。





「一番大事な戦いなんだから、一番大事なものをかけなくちゃね」





「……見たでしょ」

魔術回路の移植は完璧に成功した。しかし凛は自分の秘密を見ただろうと士郎を睨む。焦りつつも「変な夢を見てただろ？」と口走った士郎を、赤面した凛は枕で殴りまくるのだった。

迫る決戦の時

「裁定の時といこうではないか」



柳洞寺ではついに聖杯が起動を開始。慎二を中枢とする不完全な聖杯は、不気味な黒い孔を街の上空に形作り始めた。その様を眺めつつ、ギルガメッシュは呪いを吐き出せと邪悪に笑う。

屋敷を散策中、士郎と行き会ったセイバーは、あなたのおかげで行く先を見つけられたと礼を述べる。苦悩から解放され柔らかく笑む彼女に、決着を付けに行こうと言う士郎。





「ずっと覚えていられるように、心に焼き付けておきたかった」

Director's Comment

絵コンテ・演出（徳島スタジオ）
野中卓也

この話数はとにかく綺麗な映像にまとめようと思っていました。だから、キャラクターの影付けもいつもよりも凝ったものにしています。このエピソードでは、凛をかわいく描かなくちゃいけない。中学時代の凛の設定は、武内さんが直接描いてくださいました。何重にもかわいく描かなくちゃいけないなと。奈須さんからは「セイバーの表情を『BD Box Ⅰ』特典の表紙のセイバーの表情にしてほしい」と細かくリクエストをいただきました。

Keyword

魔術回路の移植

ギルガメッシュとの決戦で必要になるであろう魔力を確保するため、士郎に魔術回路を移植した凛。魔術回路は魔術師たちが各々の家系に何代にもわたり積み重ねてきた成果の蓄積である。およそまともな魔術師なら、決して一族以外に託したりはしない大切な財産だ。凛が士郎に移植した魔術回路も遠坂家に脈々と受け継がれてきたもの。一級の魔術師であり、その貴重さを理解している凛にとっては命に等しく大切なもののはず。それを移植してしまうのだから、ギルガメッシュとの戦いにかける凛の覚悟と、士郎に向ける信頼の厚さは相当なものだろうことが見て取れる。



アーチャーへの敵意の理由

ギルガメッシュに対抗できる能力が士郎にあると気付いた凛は、同時にギルガメッシュがアーチャーを敵視していた理由にも思い当たる。英雄殺しの武器を多数所有し、対サーヴァント戦においては無敵とも思えるギルガメッシュだが、〝無限の剣製〟をもつアーチャーとだけは互角の戦いをしなくてはならない。たかが贋作者に後れを取るのは面白くないことに違いなく、そのため彼は必要以上にアーチャーを蔑んでいたものと思われる。

知られざる記憶

魔術回路の移植後、凛が恥ずかしさに悶絶した記憶とは、中学時代に見たあるひとつの情景である。その日、とある中学を訪問した凛は、夕暮れの校庭で跳べもしない高跳びに何度も挑戦し続ける少年の姿を目撃し、目を離せなくなってしまった。彼女の心を惹きつけたその少年こそが、中学生の士郎だ。聖杯戦争をきっかけに交流をもつことになった2人。しかし実際にはもっと以前から、凛の心には彼の姿が焼き付いていたのだ。





「よもや、二度もその不出来な顔を見るとはな、雑種」

寺の裏手から侵入した士郎と凛が見たのは、聖杯の呪いが実体化した泥の海だった。ここから慎二を見つけ、切り離さなければならない。そこへ山門にいると思っていたギルガメッシュが現れる。



聖杯の元に集う者たち



「待っていたぞ。よくぞ間に合ってくれた、セイバー」

アサシンの姿に驚くセイバー。土地を依り代にしている彼はキャスターの消滅後も生き延びていたのだ。それでも消滅までもう時間がない。アサシンはセイバーに再戦の約束を果たすことを迫る。



凛の想い

人類を間引くなどという思惑は覆してやると、宝石で身を守りつつ呪いの泥に踏み込む凛。彼女に向けられたギルガメッシュの攻撃は士郎がなぎ払い、英雄王との戦いが始まった。



「あんなんでも桜の兄貴だし……それに、助けられるのなら助けるのが士郎の信条でしょ」



聖杯が汲む願いは人間の本性、すなわち悪性。度を超した変革への渇望を満たすため、人間は聖杯を作り出したが、その悪性によって自滅を招こうとしているとギルガメッシュは哄笑する。



「アレは聖杯が汲む願い。貴様ら雑種どもの本性――人間の、悪性だ」



「そろそろ頃合いか」

士郎を翻弄するギルガメッシュ。そろそろ頃合いだと愉しげに見やった先では禍々しい黒い孔が呪いを吐き出し始めていた。その孔へ次々に飛び込む光を、彼は人間の本性だと言う。



聖杯を満たすもの

NOTES

王による人類の選別

大量虐殺など本気で考えているのかとギルガメッシュに問う凛。それを不遜としつつも英雄王は、自分が生きたバビロニアの時代には無駄な人間などおらず、奴隷でさえも意味があった。しかし今の世は無駄が多すぎると答えた。だから彼は、聖杯をもって人類を間引き、生き延びるだけの力がある価値ある人間を選び抜こうとしているのだと。あまりに傲慢なその考えに、凛は真面目に聞いた自分がバカだったと罵るのだった。



自分が王の時代には全ての人間に価値があったと嘯く英雄王。



#23 2nd Season

顕現

聖杯を停止させるため、器として取り込まれた慎二を引き離そうと呪いの泥の海へ踏み込んでいく凛。一方セイバーは山門で待ち受けていたアサシンと決着の約束を果たすことに。そして士郎は、ギルガメッシュに投影魔術で立ち向かう。それぞれが決意をもって戦いに挑む中、ギルガメッシュは究極の宝具〝乖離剣(エア)〟の力を解放する。

聖杯顕現まで

0日

topics

聖杯を巡る戦いが幕を開ける

絵コンテ：三浦貴博
演出：三浦貴博、竹内將
作画監督：青木拓也、石塚みゆき、佐藤哲人

Director's Comment

監督(#23絵コンテ・演出(竹内将と連名))
三浦貴博

最初はゲームのテキストを読みながら絵コンテを描いていました。#23は「〝乖離剣(エア)〟を抜くけれど、士郎に対して使わない」という課題に頭を悩ませました。どうしたらギルガメッシュが士郎以外の相手に〝乖離剣(エア)〟を放つだろうと。それで聖杯が巨大な腕になり、ギルに手を伸ばすという展開ができたんです。聖杯がギルを欲しがっているという伏線にもなりますし、強力な〝乖離剣(エア)〟に巻き込まれて士郎が倒れるという展開になりました。

慎二の救出

聖杯に捕らわれていた慎二を見つけた凛は彼の身体を担いでその場から脱出しようとする。だが、核を失うまいとする肉塊にそれを阻まれ、凛は思い切って腐肉の海へと飛び込んだ。





「一掃せよ、乖離剣(エア)」





腐肉の海が器の代わりを求め、ギルガメッシュへ巨大な腕を伸ばしてきた。英雄王はそれを究極の宝具、天地を切り裂いたという剣〝乖離剣(エア)〟で退け、その煽りで士郎は吹き飛ぶ。

贋作者(フェイカー)と英雄王

士郎を侮り、本気は出さないと余裕を見せるギルガメッシュ。士郎は彼に対抗するために、その宝具を全て端から複製し始めた。互いの放つ多量の宝具が空中でぶつかり合い、炸裂した。

「そのすべてを複製する！ 投影、開始(トレース・オン)!!」





剣士の戦い、決着

勝負に出たアサシンは〝燕返し〟を仕掛ける。エクスカリバーを手にしてそれを迎え撃つセイバー。一瞬の後、血を吐いたアサシンは、勝利者であるセイバーの通門を許し、静かに消滅した。



「秘剣、燕返し」





「美しい小鳥だと思ったのだがな。その実、獅子の類であった」

Keyword

架空の英霊

キャスターによって召喚された変則的なサーヴァントであるアサシン。山門に縛られ、本来呼ばれるはずの英霊ではないという点のほか、彼はそのあり方もまた特異だった。初対面のセイバーに佐々木小次郎と名乗った彼だが、実はこの世界における「佐々木小次郎」は実在の人物ではなかった。ある伝説的剣豪の引き立て役として、複数の人間の逸話が統合された結果生まれたのが、佐々木小次郎という存在。その中身であるアサシンは、小次郎の技とされる〝燕返し〟を披露できるというだけの理由で、小次郎という名の〝殻〟を被せるのにもっともふさわしいと選ばれた、無名の剣士だったのだ。



アサシンの唯一の望み

一刻も早く境内へたどり着きたいと、焦るセイバーの前に立ちはだかるアサシン。それは敵意ゆえのことではなく、彼女との立ち合いがアサシンの持ち得る唯一の望みだったからだ。

剣の道に憧れ、ついには達人の域に達しながらも生涯無名であった彼は、自らを〝無〟であり、聖杯に託す願望もないと述べた。だが、そんな自分に望みというものがあったとするなら、それは今だ。そう言って剣を構えるアサシン。

ひたすらに剣の技を磨き、その成果を試すこともなくこの世を去った彼は、今この一瞬、強者と果たし合うその一瞬にのみ、己の全てを懸けたのである。

セイバーはいかに〝燕返し〟を破ったか

3つの刃をまったく同時に繰り出す魔法クラスの現象を引き起こす〝燕返し〟。いかにサーヴァントといえども、その魔剣を完璧に繰り出されれば、打ち破ることはできない。セイバーが小次郎に勝てたのは、激しい打ち合いの中、アサシンの刀身にわずかな歪みが発生していたから。セイバーは「直感」の力でその隙をかい潜り、彼の懐へと飛び込むことができたのだ。





「あのみすぼらしい
アーチャーも言っていたな。
おまえの理想は借り物だと」

衛宮士郎の原点

倒れ伏した士郎を「全てが借り物の偽物」と蔑む英雄王。だが、士郎は知っていた。たとえ偽物でも、己の理想が幻想にすぎないと分かってなお、理想を求め続けた男がいたことを。





「衛宮士郎は最後までこの夢を
張り続けられる。
たとえ、その先に求めていたものが
何ひとつないとしても!」

「だからこそ、
その理想に憧れた」



ならば自分もやっていけると士郎は立ち上がる。借り物のまま、偽物のままでも己の道を貫いていけると。「なんだ、それだけのことじゃないか」そう呟く彼に、もはや迷いはなかった。

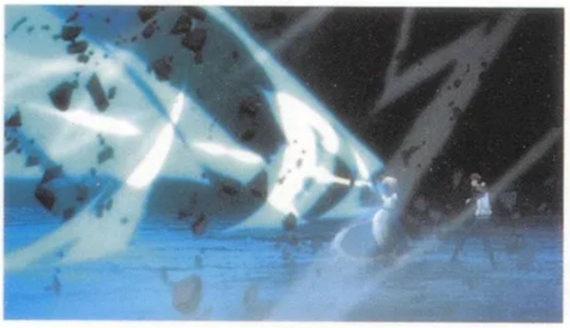


手加減したとはいえ究極の宝具〝乖離剣（エア）〟の風圧に触れた士郎が生きていたことに眉をひそめるギルガメッシュ。しかし余裕ある態度は失わず、貯蔵した武器でとどめを刺そうとする。



「本来、貴様など乖離剣（エア）を
拝謁する権利すらもたん」

マスターとサーヴァント



〝王の財宝〟から放たれた刃が士郎を射貫かんとした瞬間、一陣の風が疾走った。アサシンを破ったセイバーが駆け付けてきたのだ。轟音と共に撃ち込まれた閃光を避けるギルガメッシュ。



士郎はセイバーに、凛のもとへ向かってくれと頼んだ。彼女の願いを叶えられなかった不出来なマスターだったと詫びた士郎にセイバーは首を振り、あなたは自分のマスターだと微笑む。

「信じろ。俺はきっと
あいつに勝てる！」



「セイバー、
おまえを救うことが、
俺にはできなかった」



「士郎は私のマスターだ」





#24 2nd Season

無限の剣製

己のあり方を悩み続けてきた士郎は、戦いの中、ついに答えを得る。固有結界を発動し、英雄王を追い詰める士郎。一方、凛はアーチャーに救われて窮地を脱出。セイバーの剣が聖杯を破壊した。その後、士郎はギルガメッシュと共に聖杯の孔に引きずり込まれかけるが、その危機から彼を救ったのも、やはりアーチャーだった。

聖杯顕現まで
0日

topics

聖杯戦争に終止符が打たれる

絵コンテ：白井俊行
演出：白井俊行
作画監督：茂木貴之、菊池隼也、塩島由佳、須藤友徳、田畑壽之

無限の剣製
（アンリミテッドブレイドワークス）

セイバーを去らせたことを無謀な自己犠牲とあざ笑うギルガメッシュ。士郎は動じず、魔力を紡ぎ始めた。勘違いをしていたと述べる士郎。自分ができるのは剣を作ることじゃない。己の心を、その世界を形にすることだったのだと。

「自らを犠牲にする行為など、偽りにすぎぬ」



宝具の弾幕を防ぎつつ、彼だけの呪文を士郎が唱え終わった時、無数の剣が突き立つ荒野が広がった。なおも侮るギルガメッシュに偽物が本物にかなわぬ道理はないと言い切る士郎。世界最古の王と贋作者の戦いが始まった。



「行くぞ、英雄王、武器の貯蔵は十分か」



「ふっ、思い上がったな、雑種」



「勘違いしていた。俺の剣製というのは剣を作ることじゃないんだ」



「俺にできることはただひとつ。自分の心をかたちにすることだけだった」

ギルガメッシュの宝具を次々に複製し、撃ち落としていく士郎。王である自分の攻撃が雑種ごときに通用しない。困惑する英雄王に士郎は、「お前は王であって戦士じゃない」と告げる。



「なぜ、雑種ごときの剣が⁉」



「俺と同じ半端者だ！」





「贋作をつくるその頭蓋、一片たりとも残しはせん‼」

無数の武器をもつ王ゆえに、ギルガメッシュはひとつの武器だけを突き詰めなかった。そう、たとえばセイバーやアサシンのようには。「半端者」という士郎の言葉に、傲慢な王は激怒する。

王の逆鱗

聖杯の異変

慎二を抱えたまま聖杯に動きを阻まれ、身動きがとれなくなっていた凛。そこへ駆け付けたセイバーに、凛は、脱出が間に合わなければできることを優先してほしいと頼む。



「この程度、簡単に振り切って逃げ出すから」





「何⁉」



そんなことはできないと泥の海に踏み入ろうとするセイバーを、凛は令呪で制止する。この泥は受肉した呪い。そんなものに触れればどうなるか分からないのだ。その時、突如聖杯がその姿を変え、さらなる呪いを吐き出し始めた。



「約束された勝利の剣（エクスカリバー）!」

約束された勝利の剣



脱出しようとあがいていた凛だったが、ついに聖杯にその身を蝕まれ始める。最期が近づいている。そう悟った凛は、ただちに聖杯を破壊するよう令呪で命じた。驚き、抵抗するセイバー。



「そのような泣き言、聞く耳もたん」



「令呪を以って命ず。セイバー、今すぐ聖杯を破壊して!」



諦めの言葉と共に意識を失おうとしていた凛を、聞き慣れた声が叱咤した。無数の矢が天から降り注ぎ、凛の前に道が作られる。〝彼〟の声に促され、凛はついに脱出を遂げた。

聖杯のかけらも残すなと令呪を重ねる凛。その助けを得てセイバーが放った一撃は、邪悪な呪いを粉微塵に粉砕した。役目を果たしたセイバーは凛たちの未来を祝福し、消滅する。



「契約は完了した。貴女たちの勝利だ」

贋作者（フェイカー）の勝機



「熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）」

磨き抜かれた「究極の一」をもつ者なら、無限の剣をもってしても歯が立たなかっただろう。だが個の力に劣る英雄王ならば話は別。そう叫ぶ士郎に、ギルガメッシュは怒号を上げる。

「バカな、この我（オレ）が、このような贋作に!?」



「だが、おまえが相手なら、先に剣を用意している俺が一歩先を行く」



贋作相手にと憤りつつも本気を出さざるを得ないギルガメッシュ。複製不可能な〝乖離剣（エア）〟を使おうとしたその腕を、士郎は一歩早く莫耶で斬り落とし、退こうとした体を、干将で斬り裂いた。



「認めよう、今はおまえが強い!」





NOTES

陰からの助け

風圧とはいえ〝乖離剣（エア）〟の力に触れた士郎が生きていたのは、アーチャーが陰から〝熾天覆う七つの円環（ロー・アイアス）〟で守ったから。固有結界での対決で士郎が知るはずのないこの盾を出したのも、無意識にそれを目にしていたから。



2つの結界

士郎とアーチャーの固有結界は同じ〝無限の剣製〟という名だが細部は微妙に異なる。アーチャーの詠唱は英語で、どこか悲壮感が漂うが、士郎のそれは日本語でやや前向き。アーチャーの結界にある歯車が、士郎の世界にはない。他、貯蔵された武器の種類や貯蔵量など、細かい違いがあるようだ。ちなみに彼らの詠唱は厳密には呪文ではなく、各々の心象を綴った自己暗示のようなものであるらしい。



エクスカリバーと風王結界

ついに真名を解放し、その圧倒的な破壊力を見せた〝約束された勝利の剣（エクスカリバー）〟。種

Director's Comment

監督
三浦貴博

ufotableのアクションアニメーターオールスターで挑みました。奈須さん曰く、ギルと士郎の対決シーンは「士郎の人生で最も輝いている時」。「お前の勝ちだ。満足して死ね、フェイカー」というセリフは奈須さんが書いてくださいました。あと、奈須さんから「最後のアーチャーのシーンは残酷なシーンなんだ」と。絶対に報われることのないアーチャーを凜は送り出すわけだから、その意味を込めてほしいとリクエストがありました。

Keyword

エア

別名〝乖離剣〟。最大出力時には〝天地乖離す開闢の星(エヌマ・エリシュ)〟とも。バビロニア神話に登場する最古の宝具のひとつ。天地を切り裂き、今の世界を創ったとされている。ギルガメッシュを戦士としての力が低いと断じた士郎だが、究極の剣であり複製不可能なエアの攻撃を直接受ければ、さすがに死は免れない。今まで戦った英雄たちと違い、士郎を贋作と決めつけたギルガメッシュは贋作者(士郎)ごときに対しての使用はありえないと、決定的な危機に陥るまで、王の武器と特別視するこの武器を向けようとしなかった。その傲りが彼に敗北と孔に喰らわれるという結末を誘ったのだ。



「この我(オレ)を取り込んだところで……」







士郎の腕に〝天の鎖〟を巻き付け、留まろうとあがくギルガメッシュ。腕を切断して逃れようとした士郎の耳に、弓兵の声が届く。直後、飛来した刃に額を貫かれ、ギルガメッシュは孔へと飲み込まれていった。

英雄王の最期

士郎がとどめを刺す前に魔力が尽き、固有結界は消滅してしまう。もはや余力のない士郎をギルガメッシュが葬ろうした時、突如として聖杯の孔が出現。彼の体を引きずり込もうとし始めた。





未来への別れ





佇むアーチャーを見つけた凛が再契約を申し出るが、もう目的はないとそれを断るアーチャー。彼のため涙する凛に過去の自分を頼むと伝え、答えを得た男は晴れやかな笑顔と共に消滅した。



アーチャーを見送った凛のもとに、ギルガメッシュとの戦いを終えた士郎がやってきた。帰ろう、そう言う士郎に笑ってうなずく凛。長いようで短かった聖杯戦争を終え、生き残った2人は、肩を並べて家路につく。





別は〝対城宝具〟にあたり、真名と共に力を振るえば、敵を千人規模で吹き飛ばす驚異の剣だ。由来は言わずと知れたアーサー王の最強の剣〝エクスカリバー〟。

それを不可視にしていたのは、〝風王結界(インビジブル・エア)〟という対人宝具。風の魔術で光の屈折率を変え、覆った物を見えなくするというもので、聖剣があまりに有名なため、普段はこれで正体を隠しているのだ。

黒き孔の真相

慎二という器を失った聖杯は、代わりの〝核〟を求めていた。そこで聖杯は膨大な魔力の塊であるギルガメッシュを取り込もうとした。受肉したとはいえ同じサーヴァントであるギルガメッシュは器にはなり得ないのだが、聖杯にはそれがわからなかったのだ。

アーチャーが生きていた理由

消滅したと思われていたアーチャーが生きていたのは、高レベルの「単独行動」スキルを持っていたため。このスキルは「マスター不在、魔力供給なしの状態でも長時間の現界が可能」というもの。発動中は戦闘力が著しく低下するものの、ある程度の期間、単独で存在し続けることができる。このため、魂に深刻な損傷を受けてなお、アーチャーは決戦の時まで生き延びることができた。



#25 2nd Season
エピローグ

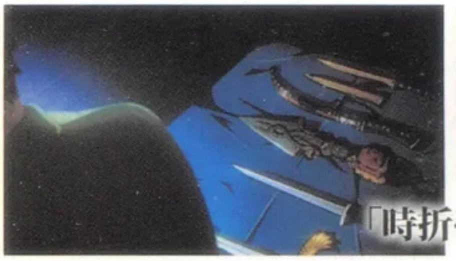
聖杯戦争は終幕した。冬木に平凡な日常が戻り始めた頃、士郎と凛は今後の進路について語り合う。それから2年、士郎は凛の従者としてロンドンにある魔術協会の総本部〝時計塔〟へ留学していた。異国の地で魔術を習いながら、充実した生活を送る2人。そんな中、士郎は時計塔所属の魔術師になるか否かの決断を迫られる――。自分を見つめ直した結果、アーチャーと同じ「正義の味方」としての生き方を変えられないことを再確認した士郎は、時計塔を離れ、凛と共に進むことを選ぶ。

topics

士郎と凛が一緒にロンドンで暮らす

絵コンテ：三浦貴博
演出：三浦貴博、竹内将
作画監督：田畑壽之、須藤友徳、青木拓也

あれから2年




「時折その剣戟を思い出す」

早朝、アパートメントの一室で日課の魔術鍛錬をする士郎の姿があった。アーチャーとの死闘に思いを馳せなら、慣れた手つきで剣を投影する。自らの理想に相対したこの2年――「答えが出るのは、ずっと先のこと」と呟く。





「朝に弱いのは変わらないんだな」

英国へ来て半年。いつも通り朝食を用意しながら、凛の相変わらずの朝の弱さに言及すると「可愛げあるでしょ」と微笑を返される。

「午後はいつもの場所で」



時計搭での生活



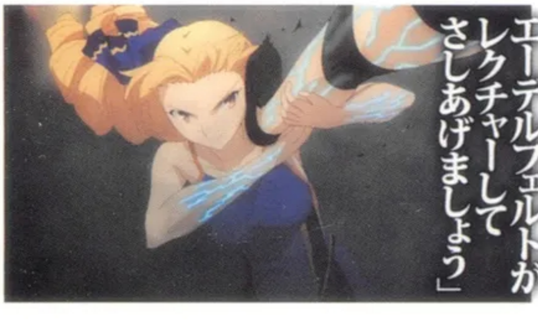
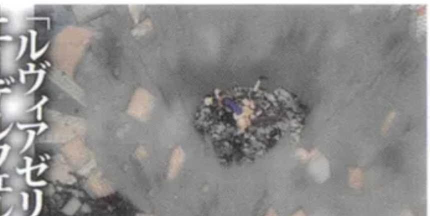

「士郎はわたしの従者として入館しているんだからもっと堂々としていなさい」

時計塔でのキャンパスライフ。一見穏やかだが、本来ここはなかなか物騒な場所だった。聖杯戦争を勝ち抜いた実力者である士郎を疎ましく思う魔術師もいるため、凛は周囲に気をつけるようにと士郎へ忠告する。





話し込む2人の背後に現れたのは同級生のルヴィアだった。隙あらば士郎にアプローチをかけるルヴィアを凛は鬼の形相で引きはがす。

「ルヴィアゼリッタ・エーデルフェルトがレクチャーしてさしあげましょう」

しつこく士郎に接近するルヴィアに苛立った凛は、護身術の授業で一対一の勝負を挑む。女同士の激闘を、士郎は呆然と見守る。



「……で？どうするの。来たんでしょ、正式に協会の一員になれって」

協会からの誘い

凛は唐突に、魔術協会から来ていた士郎への手紙へと話題を変える。魔術師にとって悪い話ではない、受けるべきだと凛は言うが、答えを濁した士郎はその夜、ひとり自問する。



甘える凛





「延髄に撃ち込んでるのに何で倒れないのよぉ」



図書館の片隅で士郎の膝枕を占領、ルヴィアと決着を付けられなかったと悔しがる凛。士郎がルヴィアと知り合いなのも気に入らないと、かわいい八つ当たりで拳を振り回す。



「むぅ～……」



「ありがとう。とりあえずここまで来たよ、セイバー」

王の墓参り

翌日、凛に連れ出されバスで向かった先は郊外の小さな街・グラストンベリーだった。凛の「あとは２人でごゆっくり」と言う心遣いで、士郎はアーサー王の墓に対面。共に聖杯戦争を戦ったセイバーのことを思い返し、目を閉じる。



「グラストンベリー。とある王様のお墓」

聖杯戦争の最後、セイバーにきちんと別れを言えなかったことを残念に思っていた士郎は、墓に向かって静かに語り掛ける。



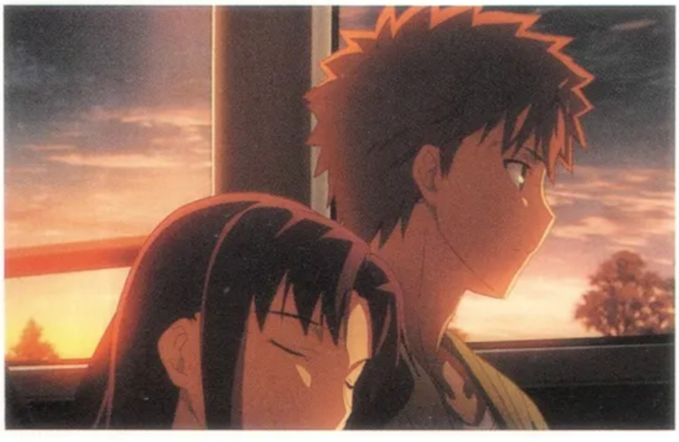








「世界は広い、ってやつね」



墓参りの後、２人は木陰で語り合う。毎日が新しいことや驚きの連続でも「あの戦いは特別なものだったんだって、さっき確認した」と言う士郎。







帰りのバスで士郎は２年前の聖杯戦争後のことを思い返していた。２年生最後の終業式の日。教室にひとり残っていた士郎を、一成が「ボイコットする気か」と引っ張り出す。





聖杯戦争の名残



「ちょうど本堂の立て直しに取り掛かったところだ」



生徒会室で備品の修理を行っていた士郎は、聖杯戦争で損壊した柳洞寺について一成に尋ねる。本堂への被害は甚大だったが、檀家や周囲の人の手伝いにより建て直しの兆しが見えたことを話す一成。

「本当に堅物だったのね、柳洞くんは」





「桜は辛抱強いから、観念して世話を受けてるよ」





入院中の慎二を熱心に看病する桜。すっかり回復し元気を取り戻した大河。行方不明者扱いの葛木。そして普段通りの姿を見せる凛。学校には平和な日常が戻りつつあった。

凛の野望



「ねえ、士郎はどうするの？」



「……ったく。人の弱みに付け込んで……」

放課後、凛は卒業したらロンドンの時計塔に行くのだと士郎に告げる。遠坂の後継者として招かれた凛は、ひとりくらいなら弟子を連れていってもいいという。凛の誘いに、士郎はためらうことなく共にロンドンへ行くことを決める。





士郎を真人間にし、思いっきりハッピーにすることが野望だという凛は、照れながらも誘いを承諾した士郎に満面の笑みを見せた。

NOTES

ルヴィアゼリッタ・エーデルフェルトと士郎

ルヴィアは北欧フィンランドの名門貴族で、遠坂と同じ宝石を使う魔術師の家系・エーデルフェルト家の次期当主。彼女の執事としてアルバイトをしていたのが士郎だった。彼女は実直な士郎に好意を抱き、「シェロ」と呼び慕っている。凛とは永遠のライバル関係であり、士郎を挟んで火花を散らすこともしばしば。



ちなみに士郎と凛が現在住んでいるアパートメントの部屋は、ルヴィアから譲ってもらったものである。

魔術師の階位

時計塔に属する魔術師には、その実力に応じた"位階"が与えられる。最上位は冠位(グランド)と呼ばれ、以下、色位(ブランド)、典位(プライド)、祭位(フェス)、開位(コーズ)、長子(カウント)、末子(フレーム)と続く。また、通常の位階とは別に、特別な技能や実績を持つ者には色を冠した称号が与えられる。こうした位は、偉大な功績や特異な才能がある者ならば惜しみなく与えられ、称賛される。

グラストンベリーとアーサー王

ロンドン郊外にある小さな街・グラストンベリー。この地に残る修道院には、アーサー王の墓と言

Director's Comment

監督(＃25絵コンテ・演出(竹内将と連名))
三浦貴博

奈須さんと武内さんからイギリスでの取材旅行の写真とムービーをいただいて、コマ送りで見ながらカットを作りました。奈須さんから上がってきたアイデアでは、ルヴィアがもっとたくさん登場していたんですが、さすがにやりすぎだろうと絞り込んでいます。個人的には士郎のグリーンの新衣装が気に入っています。あれも武内さんが描いてくださいました。あと士郎の身長が伸びてます。時間がない中、全力で作ったエピソードです。

SUB CHARACTER

ロード・エルメロイⅡ世



時計塔の現代魔術学部長で、十二家しかいない君主(ロード)のひとり。他人の埋もれた才能を見つけ磨き上げる能力に優れる。

■Keyword

魔術師の総本山 時計塔

魔術師たちによる自衛・管理組織である魔術協会の総本部。英国のロンドンに置かれ、協会の中枢として機能しており、日夜魔術の研鑽に励む魔術師たちが世界中から集結している。また、研究の傍ら、他派閥との権力争いや予算獲得競争なども水面下で行われているため、時計塔内は策謀と敵意で満ち溢れている。



正義の味方への道

ある日、時計塔の廊下でひとりの魔術師が士郎を呼び止める。冬木の聖杯戦争を生き延びたのに何故また魔術と戦いの蔓延る時計塔へ来たのか。そう問われた士郎は毅然とした態度で、「正義の味方になりたいから」と答える。







「せっかく厄介な戦いから生き延びたというのに、君は何のために時計塔に来た?」





今なお「正義の味方」への信念をもち続けている自分を再確認した士郎は、時計塔への入学を断ったことを凛に告げる。こうなるだろうと分かっていた凛はそれを受け止め、士郎の決断した道へついていくと言う。



「大事なのはどこに辿り着くか、どこまで行けたかでしょ?」

未来の2人





「どうあれ色々楽しんで苦しんで見て回って、めでたしめでたし——になるのがわたし達の未来だもの」



士郎は間違いだらけだが、辿り着いた結果がアーチャーと同じでも、その後もっと先に進んでいければ正しい最後を迎えられると凛は断言する。ハッピーエンドで終わる未来を目指し、2人は共に歩くことを決意する。

われる墓地が存在する。また、アーサー王物語に登場する伝説の島・アヴァロンはグラストンベリーにある小高い丘を指しているのではないかとも言われており、スピリチュアルスポットとして国内外から人気を誇る。



ロード・エルメロイⅡ世が冬木の儀式を知っていた理由

極東で開催されたマイナーな儀式であるはずの冬木の聖杯戦争を知っているかのような口ぶりで、士郎に語り掛けるロード・エルメロイⅡ世。実は、彼は同じく冬木の地で展開された第四次聖杯戦争に、マスターのひとりとして参加していた。当時は未熟な魔術師であったものの、多くの死闘を乗り越え聖杯戦争を生き延びた彼は、似た境遇をもつ士郎に過去の自分を重ね合わせてしまったのだろう。ロード・エルメロイⅡ世がマスターとして奔走する第四次聖杯戦争については「Fate/Zero」にて顛末が語られている。

2nd Season オープニングテーマ

Brave Shine

Aimer

陰を帯びた世界観と強さの中に弱さが潜む歌を

——「Brave Shine」と「LAST STARDUST」は共に2ndシーズンのOP候補曲だったそうですが、そもそも「Fate/stay night [UBW]」のOPにはどんな印象を持ちましたか?

Aimer 世界観をまっ先に視聴者に提示できるもの、物語が佳境に差し迫ることを音で示せるような、力強く攻撃的で、かつ聖杯戦争に見て取れるような、どっしりと壮大であるものですね。陰を帯びた「Fate」の世界も背負えるように、強くあるのに根底に弱さも潜んでいる、どことなく物悲しい歌が添えられたら、とも考えました。

——「Brave Shine」の歌詞は、どんなイメージをもとにしましたか?

Aimer 士郎の境遇を念頭に置き、重ね合わせながら、自分自身の挫折と決意を物語のように書きました。1コーラス目では、士郎にとっての切嗣のような、心に根ざしている、追いつきたい誰かに向けた憧憬を。2コーラス目では、自分自身の弱さとの対面と挫折を。最後は、正義の味方になることを諦めない士郎のように、誰かと交わした言葉を胸に、己の手で夜明けを灯すという決意を書きました。

——#20の挿入歌として採用された「LAST STARDUST」のテーマは?

Aimer 初めてデモを聴いた時に、悲しみに暮れながらも激したものを胸に抱いただれかが、ひとり雨に濡れて歩く情景が浮かんだので、そこから膨らませました。「Brave Shine」と同じく、挫折からの決意を根底に、悲しみに浸る弱い心と決意を灯した強い心を書いています。大好きな星空がテーマにもなっています。

——「Brave Shine」はOP、「LAST STARDUST」は士郎とアーチャーの対峙するドラマが描かれましたが、印象的なビジュアルはありましたか?

Aimer 「LAST STARDUST」の、長い間奏を明けた最後のサビの部分でしょうか。士郎がアーチャーに立ち向かっていくシーンと、バックにかかっている「LAST STARDUST」が共にシンクロしているのを見るのは、あらためて嬉しかったですね。



「Brave Shine」
作詞:aimerrhythm/作曲:小山寿/編曲:玉井健二、大西省吾
※「LAST STARDUST」(#20挿入歌) 作詞:aimerrhythm/作曲:飛内将大/編曲:玉井健二、飛内将大

Profile

エメ/クリエイター集団「agehasprings」と共に音楽活動を行う、女性シンガー。「あなたに出会わなければ～夏雪冬花～/星屑ビーナス」などのヒット曲をもつ。



















2nd Season エンディングテーマ

ring your bell

Kalafina

演奏も歌声も分厚い 作品とファンを繋げる一曲に

——印象的なところはどこですか？

Wakana　3人のコーラスで曲が始まるところが好きです。曲調は温かくて優しいのですが、とても疾走感があり、演奏も歌声も分厚い。どんどん気持ちが高まっていくメロディなので、静かなのに胸が熱くなる曲ですね。

Keiko　声の厚みと曲の疾走感が相まって、苦しい運命の中にも希望の光を見つけたいといった、物語に添う強い想いを感じてもらえたらと思います。

Hikaru　「幸福と絶望を歌いたい」という歌詞が、自分の心を表すような言葉だったのでハッとしました。シーンだけでなく、根本にあるメッセージも思い描くことができる、作品とファンの繋がりが強くなる曲です。

——#15にて使用された「ring your bell (in the silence)」のレコーディングはいかがでしたか？

Keiko　造語を歌う時は、響きを大切にメロディの抑揚を感じとりながら表現していくので、温かく包み込むような低音の響きを意識しました。

Hikaru　私は、静寂の中で溢れてくるものを表現したいなと思いながら。

Wakana　歌詞の全てが造語で構成されているので、膨らんでいく想像の中で「豊かに表現したい」という気持ちで歌ったのを覚えています。

——「空の境界」でのデビューから8年、TYPE-MOON ×ufotableの仕事をどのように受け止めていますか？

Wakana　作品に関わる方々が、Kalafinaの楽曲を楽しみにしてくださっていることが、本当に幸せです。これからも胸が躍るような、目が離せなくなる作品を楽しみにしています。

Hikaru　繊細で丁寧で勢いを感じられる作品が、魅力的です。携わっている皆さんが、最大限の力を出しきって紡いでいる姿勢が伝わる、温かいところも素敵だなと思います！

Keiko　さまざまな作品と出逢うことで、音楽の幅も広げて行くことができているんだなと感じています。これからもいちファンとしてTYPE-MOON ×ufotable作品を楽しみにしています♪



「ring your bell」
作詞・作曲・編曲：梶浦由記
※「ring your bell (in the silence)」（#15のみ）作詞・作曲・編曲：梶浦由記

Profile

カラフィナ／伸びがあり清涼感のある歌声のWakana、魅惑的な低音のKeiko、透明感と緊張感を併せもつHikaruによる、女性ヴォーカルユニット。今年でデビュー8年目を迎える。



イラスト画廊
さまざまなシーンで描き下ろされたイラストを厳選してお届け

ART Gallery

ニュータイプ2014年3月号　原画：加藤やすひさ　色彩・デジタルワークス：ufotable





コンプティーク2014年9月／表紙　原画：茂木貫之　仕上げ：田中千春　デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ2014年8月号　原画：高橋聡　色彩・デジタルワークス：ufotable



コンプティーク2015年5月号　原画：宇都功介　仕上げ：竹内優太　デジタルワークス：ufotable

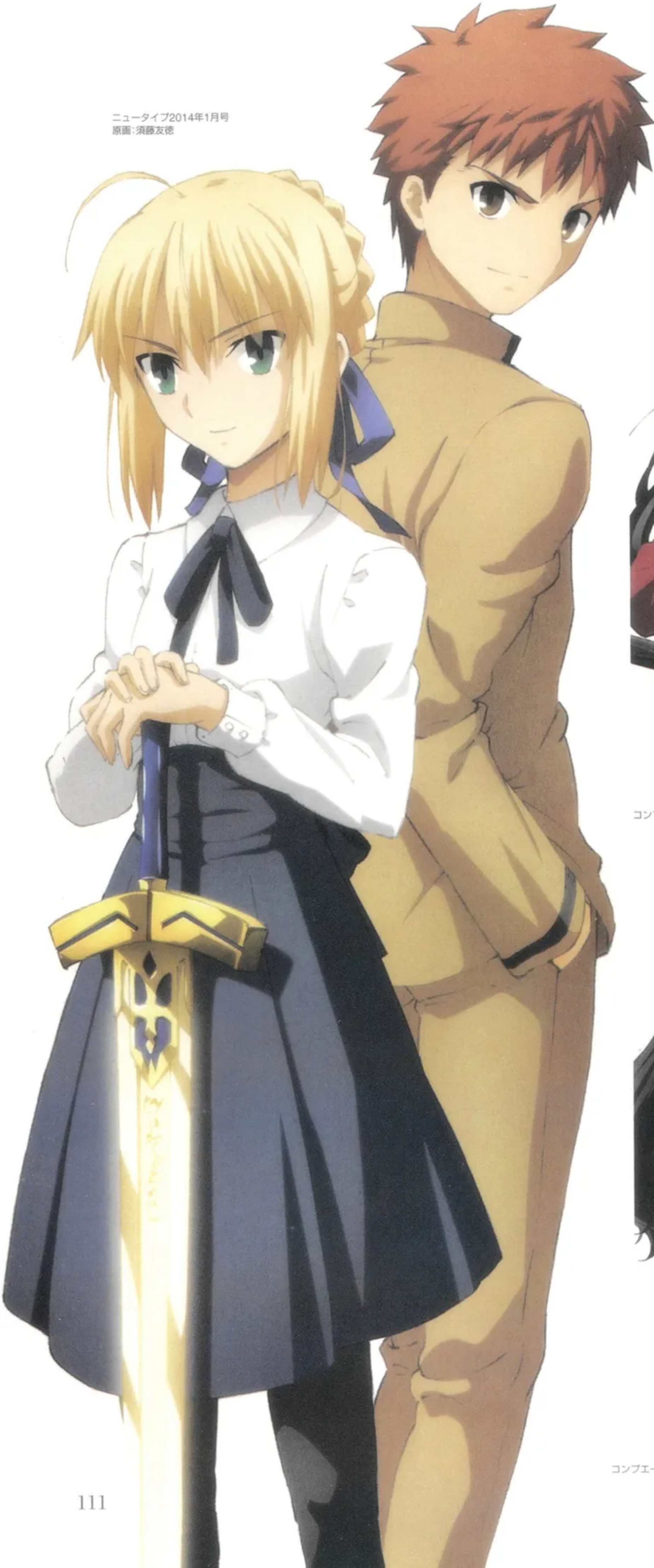


ニュータイプ2015年1月号　原画：内村瞳子　仕上げ：中田布美子　デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ2014年12月号　原画：宇田明彦　色彩：奥智恵　デジタルワークス：ufotable

ニュータイプ2014年1月号
原画：須藤友徳





コンプティーク2015年7月号　原画：茂木貴之　仕上げ：中田布美子　デジタルワークス：ufotable



コンプエース2014年12月号　表紙　原画：佐藤哲人　仕上げ：千崎美賀子　デジタルワークス：ufotable



ニュータイプ2015年５月号　原画：都築萌　仕上げ・デジタルワークス：ufotable



コンプティーク2014年1月号　原画：辻雅俊　仕上げ：中田布美子　デジタルワークス：ufotable

ニュータイプ2015年２月号　別冊付録表紙　原画：辻雅俊　色彩：中田布美子　デジタルワークス：ufotable







コンプティーク2015年8月号　原画：内村瞳子　仕上げ：松岡美佳、小宮ひかり　デジタルワークス：ufotable

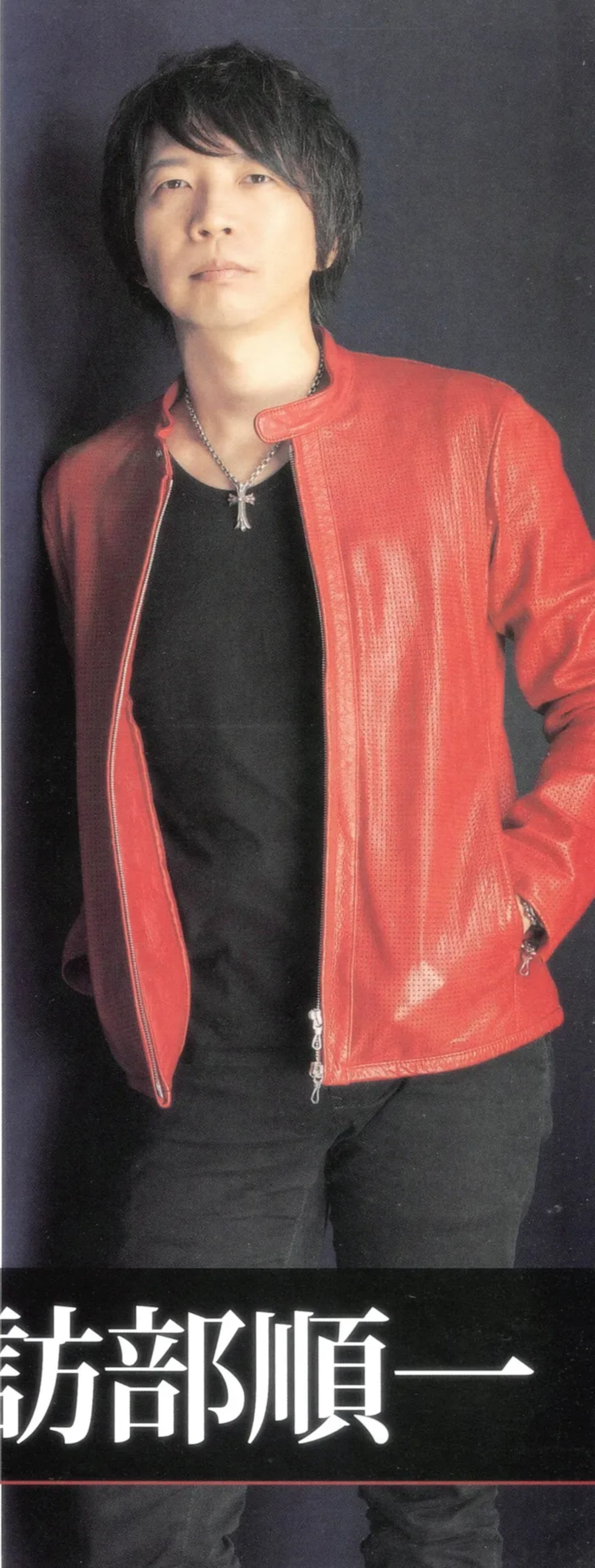


ニュータイプ2014年11月号／ポスター
原画:武内崇(TYPE－MOON)　彩色:下越(TYPE-MOON)

CAST & STAFF Interviews

ニュータイプ2014年11月号／表紙　原画：須藤友徳　色彩：チョン・ソダム　デジタルワークス：ufotable





諏訪部順一

JUNICHI SUWABE

アーチャーは共感できるキャラクター

——収録を終えられてのご感想は。

諏訪部　収録がなかった期間もありますが、今回の「UBW」は足掛け2年近く関わってきましたので、全てのアフレコを終えた時は、大きな仕事をやり終えた心地よい疲労感に寂しさや喪失感が入り混じったような、何ともいえない心持ちになりました。

——収録中はどんなお話を？

諏訪部　自分の場合、キャスト以外で一番お話しする機会が多かったのは奈須（きのこ）さんでした。最終回（＃25）ラストのアーチャーのモノローグを録り終えた時は、あちらから自分のところにいらして、労ってくださいましたね。毎回アフレコに立ち会われていて、セリフの調整など現場でしてくださっていたんです。奈須さんもきっと、やりきった！という思いがあったのではないかと。

——改めて「UBW」をTVシリーズで制作すると知った時のお気持ちはいかがでしたか。

諏訪部　正直言うと、実は「Fate/Zero」に対してちょっとジェラシーがありまして。「Fate」の世界の原点である「stay night」を差し置いて、ちょっと盛り上がり過ぎなんじゃないの〜と（笑）。最初にアニメ化されてから結構時間が経っていますし、まぁ仕方ないと言えば仕方ないと思うのですが、特に若い人たちの間で、「Fate」といえば「Zero」みたいな雰囲気になってしまったのが何とも寂しくて。そういう時にきたTVアニメ化のお話だったので、諸手を上げて喜びました。しかし、監督はじめスタッフのみなさんのプレッシャーは非常に大きかったのでは。

——今回の衛宮士郎とアーチャーにはどんな印象をおもちでしたか。

諏訪部　今作では、士郎がアーチャーを乗り越えて成長、変化するという構造が明確に示されていたように思います。アーチャーに至る過程の描写が増えたこともあり、

自らを断とうとする彼の行動理念をより理解できるようになっていたのでは。かつての、未熟な己の姿を見せられるというのは本当に気恥ずかしいもの。若い時分に思い描いた夢や理想の多くは、いつしか忘れてしまったり、挫折の末に諦めてしまったりするものですが、そういう若気の至りが具現化したような存在である士郎のことをアーチャーが苦々しく思うのは当然のことで(笑)。しかし、苦難にあえて飛び込もうという士郎の覚悟も格好良く描かれていましたね。それでも共感を覚えるのはもちろんアーチャーの方なのですが、士郎の好感度も自分の中でちょっと上がりましたね(笑)。

――士郎が抱く理想の「正義の味方」とは何だと思いますか。

諏訪部　「正義」の定義はとても難しいですよね。自分の解釈としては、「正義」とは決して中立なものではなく、あくまでも自分や自分が属する集団にとって都合のいい理念。決して全ての人を救うようなものではないような気が。現実にある多くの争いも、そういうお互いの「正義」が対立して起こっていますよね。

――そんな「借り物の理想」を抱く士郎についていかはでしょう？

諏訪部　まったくのゼロから何かを生み出すことは極めて難しく。人間の思考や発想は、周りから取り入れた情報や経験を元に構築されていくものですから。切嗣からの「借り物」であったとしても特に問題はないかと。それをファッションではなく、真に己のものとして身の内に定着させられるかどうかが問題だと思います。

アーチャーは、あくまで可能性のひとつ

――今回は遠坂凛とアーチャーの関係が深く描かれていました。

諏訪部　凛のサーヴァントとして召喚されたので序盤はタッグを組んで行動していましたが、敵対する時間が長かったので、良好な関係だったという印象があまりなくて(笑)。アーチャーにとって遠坂凛は、大切な青春の1ページみたいな存在かもしれません。甘酸っぱい思いと共に心の奥底にあるような。

――最後(#24)の凛とのやりとりが印象深いものでした。

諏訪部　衛宮士郎という男だった頃の名残りが垣間見える「大丈夫だよ遠坂。オレも、これから頑張っていくから」というセリフは、やはり思い入れがありますね。収録の際に「顔は士郎寄せですが、声色はアーチャー感を残して」というオーダーがありました。実は以前制作された劇場版では、このセリフをかなり士郎寄せのニュアンスで演じたんです。今作におけるアーチャーは、士郎の未来の姿ではありますが、様々な可能性によって分岐していく未来の中のひとつという感じで存在しています。今後の士郎の選択によっては、自分が演じたアーチャーというゴールには辿り着かないかも？というニュアンスのカットが最終回(#25)のラストで示されていましたね。それもあっての演出だったのかなと。双方を比較視聴してくださった方から「確かに！」という御感想をいただきました。狙いを理解していただけて嬉しかったです。

――2015年の「UBW」ということで、諏訪部さんの印象に残っているところはどこですか。

諏訪部　やはり士郎とアーチャーの直接対決ですね。士郎が攻勢に転じるところで流れる挿入歌「LAST STARDUST」で思わず鳥肌が。「流石だな～！　こんなの絶対胸熱じゃん！」と震えましたね(笑)。まさにあのタイミングが、それまで借り物だった理想が士郎の中に完璧に定着した瞬間だったような。それと、全編を通して印象深かったのは空や雲の美しさです。最終回(#25)の次第に夜になっていく街の遠景は思わず涙が出そうになりました。

――諏訪部さんにとって「Fate」シリーズはどんな作品ですか。

諏訪部　この作品、そしてアーチャーというキャラクターに巡り会えたことは本当に幸運でした。演者としての自分の心を支える大きな柱のひとつになっています。これからも、まだまだ彼を演じる機会があることを願いつつ、まだまだ広がって行く「Fate」の世界をいちファンとしても大いに楽しんでいきたいと思います。

アーチャーにとって遠坂凛は、大切な青春の1ページのような存在かも



Profile

すわべ・じゅんいち／3月29日生まれ。東京都出身。「テニスの王子様」の跡部景吾役で脚光を浴びる。代表作に「GATE 自衛隊 彼の地にて、斯く戦えり」(伊丹耀司)、「うたの☆プリンスさまっ♪」シリーズ(神宮寺レン)など。

アーチャー役

過去を描かれたセイバーを演じる難しさ

——「UBW」をTVシリーズとしてアニメ化すると聞いて、どんなお気持ちでしたか。

川澄 「Fate/stay night」を「Fate/Zero」でご一緒したスタッフのみなさんとつくれるということが、自分の中では大きかったですね。セイバーは「Fate/Zero」で絶望的なラストを迎えたので、「stay night」で救われる姿を見せられるという思いもありました。

——「Zero」でセイバーを演じたことで、今回のセイバーに違いを感じたところはありましたか。

川澄 「stay night」が最初にあり、「Zero」は後からつくられたものですが、物語の時系列で考えると「Zero」が前。「Zero」はスピンオフ的な作品ではありますが、それをまったく踏まえないというのも変ですし。お芝居というよりも気持ちの整理が難しかったです。ですが、衛宮切嗣の名前を聞いた時のセイバーの表情にほんの少しだけニュアンスが感じられたり、衛宮邸の土蔵の魔法陣とか、過去と現在を繋げるものがさりげなく描かれていたので、自然と世界観に入っていけました。

——これまで川澄さんは「セイバーの召喚シーン」を何度も演じていらっしゃいます。今回の「召喚シーン」はいかがでしたか。

川澄 初めてセイバーを演じてから約8年の月日が流れ、みなさんの「Fate」シリーズに対する認知度と期待度が上がっていく中で、あらためて「問おう、貴方が私のマスターか」というセリフの重要さに気づきました。収録の時は「こんなに有名なセリフを言うなんて」と緊張してしまって。何度やっても慣れないセリフです。

——今回の「UBW」の物語や主人公の衛宮士郎に、どんな印象をお持ちでしたか。

川澄 今回は、士郎が切嗣から受け取ってしまった「正義の味方」という重い理想をどう克服するかが描かれていましたが、同様にセイバーも重い理想を抱いているんですよね。今回は、そんな理想をもつ者たちの姿がすごく印象的に描かれていたと思います。そもそも私自身は「理想」とは「借り物」だと思っているんです。士郎なら〝他人のために〟理想を抱き、セイバーなら〝故国の民のために〟理想を抱いている。士郎とセイバーは、みんなの理想を実現しようとしているんですね。みんなからの「借り物」であろうと実現すれば「理想」が「現実」になる。だから、「理想」は「借り物」でもいいんだと、士郎が声と行動で訴え続けていた話だったなと思います。

——川澄さんにとって「正義の味方」はどんな存在だと思いますか。

川澄 やっぱり「正義の味方」になりたいと言い切れる人は、とんでもなく魅力的だと思います。切嗣と士郎も絶対叶わない理想に憧れているのかもしれない。けれど、叶わないから目指さないというのは違うと思いますし。「正義の味方」という言葉はセイバーも言うんですが、やはりキラキラして、美しい言葉ですよね。全員の「理想」であるはずなんですけれども、それを言える人は少ない。だからこそ、それを大きい声で言える人は尊いと思います。

——今回の「UBW」では士郎とセイバーをオーバーラップして描かれているカットがありましたね。

川澄 ありましたね。士郎のポージングとかに、セイバーを思わせるカットがありました。

——その描写にセイバーの気持ちを重ねると、士郎の戦いがより意味深く感じられました。

川澄 私はずっと、アーチャーの苦悩する姿にセイバーを重ねて見ていました。理想を抱き続けて悲しい末路を迎えるところが、セイバーとアーチャーは似ていると感じたので。士郎が、アーチャーを倒すことで「理想を抱くこと」は間違いじゃないと証明してくれるのではないかと。その願いを込めてセイバーは士郎を見ていたのだと思います。

アーチャーの苦悩する姿にセイバーを重ねて見ていました

新たに描かれる3人の結末

——オリジナルとなる、最終回の「エピローグ」はいかがでしたか。

川澄 セイバーの出演シーンがなかったので、#25の内容を知らなかったんです。なのでオンエアではセイバーのような気持ちで2人の行く末を見守っていました。遠坂凛は人を明るい方に導いていく

——セイバー役



Profile

かわすみ・あやこ／3月30日生まれ。東京都出身。1998年「星方武侠アウトロースター」以降、数々の作品でヒロインを演じる。代表作に「のだめカンタービレ」(野田恵)、「甘城ブリリアントパーク」(モッフル)など。



川澄綾子

AYAKO KAWASUMI

力のある女の子なので、凛がいればば、士郎はアーチャーになることはなく、この世界に留まれるんじゃないかと希望を感じさせてくれるラストになっていると思います。

――「BD Box II」にはアナザーエンディングの「sunny day」が収録されましたね。

川澄　あの#25をオンエアしたあとに、再びセイバーが出るとは思いませんでした。とても素敵なラストになりましたね。昔、自分が「Fate/stay night [Realta Nua]」を収録した時、「sunny day」のエンディングについて「セイバーが現代に残れるのはうれしいけど、おじゃま虫なんじゃない？」って少しだけ思っていたんですけれど（笑）、今回は三浦監督のお力もあり、3人のバランスが素敵な仕上がりになっていました。今回の「UBW」で思ったのが、とにかく3人でいるシーンが多いということなんですよ。セイバーが凛と再契約しても、士郎との絆が失われることはないし、凛とセイバーも常にリスペクトし合っている。そんな本編で描かれた関係性の延長線上として、セイバーがこの世界に残っていたらという素敵な結末になっています。

――「Fate」シリーズも原作ゲームから10年。川澄さんにとってどんな作品と言えるでしょうか。

川澄　ネガティブな意味ではないんですが、重い作品ですね。セイバーを演じる時に、私はいつもすごく緊張しているんですよ。なぜ緊張するかを考えた時に、自分で辿り着いた答えが、「自分自身も重要な作品だと自覚しているから」なんですよね。長く続いている作品だからといって、慣れることも飽きることもない。「Fate」シリーズに触れるたびに、自分の中に新鮮な気持ちが生まれます。それは武内（崇）さんが描く世界も、奈須さんの紡ぐ物語も、そしてアニメーションも進化し続けているからだと思います。そんな作品に巡り会えて本当に幸せです。

植田佳奈

KANA UEDA



発展途上の魔術師として

——「UBW」をTVシリーズとしてアニメ化すると聞いて、どんなお気持ちでしたか。

植田　実は、発表当日まで凛ルート（「UBW」）だと知らなかったんですよ。今、アニメ化されるなら、セイバールート（「Fate」）だと思っていました。桜ルート（Heaven's Feel）はTVシリーズだと難しいだろうなと思っていましたし、凛ルートは4年前に劇場版をやったばかりなので。こんなに短期間で再び「UBW」を制作するとはびっくりしました。

——2015年に遠坂凛をもう一度演じて、印象はいかがでしたか。

植田　#00の収録の時に、今まで演じてきた凛の要領で演じたら、「魔術師として完成していない、凛でいてほしい」とスタッフさんから言われたんですね。確かに同時期にゲームの「Fate/EXTRA」やアニメの「Fate/kaleid liner プリズマ☆イリヤ」の凛を演じていて、特に「プリズマ☆イリヤ」の凛は一人前の魔術師に近いんです。でも、今回の「stay night」の凛は初陣なので、他の魔術師と比べると危なっかしい。ただしそこに光る素質を感じられるように作ってみました。

——今回の衛宮士郎はどういう印象でしたか。

植田　ザ・主人公ですよね。今回の士郎は熱さがダイレクトに伝わってきて、言っている言葉に説得力がありました。歪だけど、みんながすっと感情移入できるような主人公でしたね。矛盾しているとは思いつつも、士郎の想いの強さを見せられると、つい応援したくなってしまいます。

——士郎のアーチャーへの勝利はどう受け止められましたか？

植田　アーチャーの中で士郎を倒すのは揺るぎないものがあると思うんですが、もしかしたらアーチャーにも、どこか未来を変えてほしい希望があったかもしれないで

すよね。それがあったから負けたのかもしれないなと。

今後も凜とともに高みを目指す

――「今回の『UBW』が終わった」という気持ちはどのあたりで感じられましたか?

植田　うーん、「UBW」のお話の終わりを感じたのは、聖杯戦争が終了した瞬間(#24)ですね。私の中の「UBW」のエンディングは、朝日の下でアーチャーと語り合うシーンなんです。あの別れこそが、凜とアーチャーにとって最も大切なシーンだと思っていたので、あのシーンの収録が終わった時は達成感がありました。そのシーンの後半に「文句言い損ねちゃったじゃない」というセリフがありますが、あのシーンがすごく難しかったんです。アーチャーが消えてしまった涙をこらえつつ、未来に向かうという心情をセリフに込めなくてはいけないので、役者としてはつい泣きを入れた芝居を入れたくなるんですね。でも、それをやってしまうと、未来に向かう気持ちが伝わりにくくなってしまう。涙と安堵と次への希望のバランスが難しくて、劇場版の収録の時も「もっと未来への気持ちに重きを置いてお芝居をしてください」というリテイクをいただいたところでした。今回も「これでいいのかな?」と迷いながら収録していて、今だに答えが分からないんです。

――今後ともその課題と向き合う楽しさが残っているわけですね。さて、最終回(#25)で描かれるロンドン編はいかがでしたか?

植田　台本をもらってすごくびっくりしました。今回のラストを原作と違った終わり方にしたいというお話は以前から聞いてはいたんですが。具体的な内容は台本をもらうまで知らなかったんですよ。実際に台本をもらったら表紙に描かれてる凜も大人っぽいし、何より2年後の物語であることが驚きでしたね。でも、ゲームのエンディングを求めている人のために途中で時間軸が戻る演出があったりして、原作準拠を望む方の気持ちもしっかり汲んでいる見事なラストだったなと。「stay night」の#00の時は少女だったけれど、#24までの戦いを経て、2年後の#25ではすっかり大人の女性になっていた。凜の成長に感無量でした。

――あのエンディングについては、どう受け止めていましたか。

植田　この#25の結末って、ものすごく明るいんですよね。前半は士郎の悩みも描かれていましたが、最後の凜の「めでたしめでたしってなるのがわたし達の未来だもの」というセリフは、士郎がアーチャーとは違う未来を選ぶんだという期待を感じさせてくれるエンディングだと思いました。これから士郎はアーチャーと似たような道を歩んで、もしかしたら裏切られることがあるかもしれないけど、きっと裏切られても幸せを感じられるんじゃないかって。

――「BD Box II」ではアナザーエンディングの「sunny day」が収録されましたね。

植田　士郎がセイバーと一緒にいることにほっとしたりしていて、3人でこれから楽しい日々を過ごしていくのかなと。このエンディングではセイバーが消滅しそうなことに凜が気づいて止めるシーンがあるので、よりセイバーとの絆が深さが分かる表現になっているんです。それがあるので、士郎の隣にいるセイバーも込みで士郎を愛している感覚が伝わると思います。おそらくこの時の凜は、セイバーのことを恋敵と思ってないと思うんです。

――「Fate」シリーズも原作ゲームから10年。植田さんにとってどんな作品と言えるでしょうか。

植田　もう10年近く凜を演じていますが、いつも新しいんです。最初のアニメシリーズをやったときは、若い自分なりに精一杯、凜を演じていたつもりだったんですけど、まだ未完成な気がしていて。そこから劇場版の「UBW」を録ったときに、やっと自分の声と体が凜に追いついた気がしたんです。今回TVシリーズをもう一度やることになって、劇場版を超えられるかがすごく不安だったんですけど、今回の#00を見たときに、不安がいっきに払拭されました。まだまだ上に行けるなと感じられたのが今回の凜だったと思います。

矛盾しているとは思いつつも、士郎の想いの強さを見せられると、つい応援したくなってしまいます



遠坂凜役

Profile
うえだ・かな／6月9日生まれ。大阪府出身。代表作に「マリア様がみてる」(福沢祐巳)、「魔法少女リリカルなのは」シリーズ(八神はやて)、「咲-Saki-」(宮永咲)、「ガンスリンガーストラトス」(竜胆しづね)など。

士郎は自分よりも他人を第一に考える人物

——2015年の「UBW」の印象はいかがでしたか。

杉山　「UBW」の収録をはじめる前に奈須（きのこ）先生とお話をしたことが大きかったです。今回は派生作品の表情豊かな士郎ではなくて「stay night」の原点の、過去にトラウマを抱えている士郎にしてほしいと言う旨のお話がありまして。「だって衛宮、笑わないでしょ」と言われるくらい表情が乏しくて、いつも心の中に悩みを抱えているんじゃないかと感じさせるような士郎を意識していました。

——たしかに今回の士郎はかなりクールな印象がありました。

杉山　藤ねえ（藤村大河）がいたずらをしてオイスターソースをかける話数（#01）があったと思うんですけど、今回の「UBW」では、あのシーンが唯一最大の士郎のギャグシーンだったと思うんです。あのシーンも感情表現を抑えてほしいと、奈須さんからお話がありました。ギャグシーン特有の大きなアクションと藤ねえとの対比を考えて、3回ぐらい録り直しをしました。どこまでが「UBW」の士郎として成立するのか。バランスが難しかったです。

——士郎は「正義の味方」を目指しています。杉山さんはその理想をどう思いますか。

杉山　士郎は常に「自分を一番に考えていない」。救えるものなら、全ての人を救いたいと思っていて。大火災の中で自分だけが生き残った以上、自分が犠牲になっても、他人を救いたいという思いがあるんですね。でもそれを士郎は大変だとも、辛いとも感じていない。その当然感を出せるように、会話をするときは心がけていました。

——そこが士郎の異常性でもありますよね。

杉山　士郎が当たり前のように、自分の命よりも他人の優先順位を上にするので、他の人には異常に見えるんです。周りの人から「理想としては美しいけれど、現実解としては間違っている」と指摘されてしまうんです。でも、士郎は自分がかつて救われた過去があるから、その願いを捨てたくはない。不器用だけれど真っすぐな生き方をしているだけなんです。だからこそ、遠坂凛が士郎を気にしているんだと思います。

——#00から士郎は凛に気持ちが向いている表現がありましたね。

杉山　士郎が教室から出てきて、「朝早いんだな、遠坂」と声をかけるシーンが最初の2人のシーンなんですよね。士郎には凛への淡い憧れの想いが年相応にあるんです。ただ、その見え方が年相応に見えないというか。告白する時（#13）も士郎は口説こうとか、よこしまな気持ちはなくて、純粋に自分の気持ちだけをぶつけている。だから、凛には「どこまで本気なんだろう」と戸惑いがあるんです。気持ちはあるけれど、恋愛的な雰囲気が出ないというお芝居をやらせていただきました。

士郎は不器用だけど真っすぐに生きている少年なんです

——今回の「UBW」ではアーチャーとの相克が描かれます。2人の関係をどう捉えていましたか。

杉山　アーチャーの怒りは、同族嫌悪に近いものがあると思います。アーチャーにひどい仕打ちをしたのは士郎ではないけれど、自分自身が許せなくなる。士郎を殺しても、おそらく自分が救われることも癒されることがないのは分かっているのに、戦わずにはいられない。自問自答をしている感じがありました。たぶんアーチャーが本気を出していたら、士郎はあっけなく殺されていたと思うんです。でも、士郎の価値観を否定しなくてはいけなかったんじゃないかと。

——ただ殺すだけではきっとダメだったんでしょうね。

杉山　結果として、アーチャーは自分が間違っていたんじゃないかという疑念に囚われてしまい、そこにスキが生じてしまうんです。#20と#21は士郎にとっては未来の自分との対決であり、アーチャーとセイバーにとっては過去との対峙であるという時系列を超えた幻想的なシーンになっていました。

——士郎対ギルガメッシュ戦は圧巻でした。収録はいかがでしたか。

杉山　関（智一）さんのお芝居が素晴らしくて、淡々と演じていたんですね。やはり高圧的にやりすぎると小物感が出ちゃうんです。淡々とすることで怖くなる。そのバランスが素晴らしかったので、僕もそのお芝居に合わせていこうと考えていきました。士郎は最初は

——衛宮士郎役



Profile
すぎやま・のりあき／3月9日生まれ。東京都出身。「NARUTO -ナルト-」のうちはサスケ役で注目を集める。代表作に「黒執事」（ウィリアム・T・スピアーズ）、「Axis powers ヘタリア」（イギリス）。



恐怖を感じていたんだけど、途中から対等に会話をするようになる。ニュアンスの変化で、士郎の強さを表現したつもりです。

初めて主役を担当した作品

――今回の結末（#25）をどう受け止めましたか。

杉山　ゲームでは数々のBAD END、DEAD ENDを潜り抜けて結末を迎えるので、今回の未来に繋がる終わり方を迎えることは奇跡に近いんだろうなと感じました。ルヴィアも出てきて「UBW」が一段落するだけでなく「Fate/hollow ataraxia」に繋がるような演出がなされていたことが心憎いなと思いましたね。「Fate」シリーズの他の作品へと広がっていくような繋がりがあるように感じました。あと#25は凛と士郎がいちゃいちゃしているところがよかったです。凛のツンデレの「デレ」が最大限発揮されるとこういう感じなのかと。大きな見どころでしたね。

――「BD Box II」ではアナザーエンディングの「sunny day」が収録されました。

杉山　通常のエンディングも素敵な形だと思いますし、セイバーが残ることによる楽しい未来もあるでしょう。ひとつの「if」として魅力的だったと思いますね。

――「Fate」シリーズも原作ゲームから10年。杉山さんにとってどんな作品と言えるでしょうか。

杉山　これまで何度もアニメ化され、ゲームも何度も作られるようになって、もの凄く広がりをもった作品になったんじゃないかと思います。「stay night」という作品は主役をやらせていただいた最初の作品になるので、とても思い入れも深いですし、沢山の派生作品を演じさせていただきました。だんだん時間が経つにつれ、僕も気付くことが増えましたし、こうすると面白くなるなと感じる部分もいくつもあったので、新たに「UBW」に挑めてうれしかったですね。

杉山紀彰

NORIAKI SUGIYAMA

監督
三浦貴博

Profile
みうら・たかひろ／監督、作画監督、アニメーター。ufotable所属。「ニニンがシノブ伝」(04年) でufotableに参加。アクションアニメーターとして活躍。劇場版「空の境界」第六章で初監督を務める。

10年目の「Fate/stay night」で描いた主人公の衛宮士郎

――約2年に渡る「Fate/stay night[Unlimited Blade Works]」(以下「UBW」)の制作お疲れさまでした。今はどんな心境ですか?

三浦　肩の荷は降りたんですけど、終わった感じをまだ味わえていませんね。

――最終話(#25)はロンドン編。オリジナルのエピソードでした。

三浦　2ndシーズンは全体的に時間がなくて、常に切羽詰まっていたんです。最終話(#25)も絵コンテアップから納品までギリギリの時間だったので現場は大変でした。ただ、奈須(きのこ)さんと武内(崇)さんからいただいたイギリス取材旅行のムービーは凄く助かりました。あれをコマ送りしながら、ロンドンの街並みを把握しつつ、作業を進めましたね。

――三浦監督は今回のアニメ化にあたり「2014年、2015年の『Fate/stay night』を作る」とお話していました。今回「UBW」の制作にあたり、最も心がけたことは何でしょうか。

三浦　最初から「主人公である士郎を描く」ということはずっと意識していました。作っている最中も、それだけはブレないようにしようとしていましたね。アニメは各話ごとに演出家がいるので、人によってキャラクターの描き方が変わるのですが、今回は監督チェックを徹底しています。特に1stシーズンはほとんどの話数のカットをチェックしました。

――「士郎を描く」とはどういうことでしょうか?

三浦　結末までいってしまうと結局、士郎は誰にも勝てないんですよ。アーチャーは自ら敗北を認めた形だし、ギルガメッシュも士郎のフィーバータイムが始まっただけで、最後の最後にフィーバータイムが切れちゃう。結局、自力で勝つことができない不思議な主人公なんですよね。よくあるバトルものの作品だったら、気合で謎の力が発動して敵を倒しちゃうことがあるんでしょうが「UBW」ではそういうことは起きない。サーヴァントに人間は決して勝てない世界なんです。絵コンテを描く時も、気合いで勝つことがないようにしようと意識していました。

――士郎はアーチャーやギルガメッシュに力では勝てないということなんですね。

三浦　そうです。アーチャーが本気を出したら、士郎なんて瞬殺なんです。たとえ、アーチャーが凛とマスターの契約を切っていたとしても士郎は敵わない。アーチャーがすぐに士郎を倒さないのは、アーチャーは士郎の心を完全に折ってから終わりにしようと思っているからなんです。これは奈須さんから言われたことなんですが「アーチャーやギルガメッシュはセリフ上では『(士郎を)認めた』と言ってはいるんですけど、本心ではギルガメッシュやアーチャーは絶対に士郎を認めることがない」と。「アーチャー、ギルガメッシュ、士郎の3人は、未来永劫交わることがない存在」だということなんです。個人的には、その奈須さんの言葉を聞いてかなり悩んだんですが、とにかく士郎の勝ち方を丁寧に描こうと思っていました。

――士郎は力で勝てなくても、その信念で勝つということなんですね。

三浦　士郎は最初から最後までブレないんです。今回の「UBW」で士郎は最初から最後まで何も変わらない。悩んでいたけれど、結局最初に戻って、それで進んでいく。そこが士郎なんですね。

――士郎対アーチャー戦(#20、#21)についてはどのように描こうとお考えでしたか。

三浦　士郎とアーチャー戦の中で、士郎はアーチャーの精神の世界に行くんです。そこでアーチャーの本心と「あんたも辛かったんだな」と対話するシーンがあるんですね。士郎は、全てを受け入れたうえで先に進もうとするんです。このシーンは奈須さんが書き下ろしてくださったところなんですが、士郎とアーチャーは水と油としてぶつかって進むのかなと思いきやそんなことはなく。アーチャーが本音を暴露して、士郎はアーチャーを理解したうえで進むという展開になっていました。脚本に奈須さんがびっしりと書き込んでいて、とても印象深かったですね。前作「Fate/Zero」ではそういう精神世界を描くような、いわゆるアニメ的な演出はほとんどなかったので、最初は抵抗があったんですが、やってみたら凄く面白くなりました。

――士郎とギルガメッシュ戦はいかがでしたか?

三浦　士郎と対決する時(#23、#24)に、ギルガメッシュは「王の財宝(ゲート・オブ・バビロン)」を開けるんですけど、士郎に対してはCランクの宝具しか飛ばさないんです。バーサーカーと戦った時(#15)に使ったようなAランクの宝具は使わない。そういうプライドがあるんですね。だから、士郎の投影でもギルの宝具を叩き落とせるんだと。ギルガメッシュが本気になってAランクの宝具をぶっ

放していたら、士郎は投影も間に合わずこっぱ微塵になっていたと、そんな話を奈須さんから聞いた記憶があるんですね。それが士郎の勝てるポイントなんだと。

―なるほど。ギルガメッシュにおごりがあるところが、士郎の勝てるポイントになるわけですね。

三浦　あと奈須さんからもうひとつ言われたのは「今はお前が強い」を立ててくれと。ギルガメッシュのポイントはそこなんですよ。あいつはめちゃくちゃな英霊だけど、認める時は認める、そこがギルガメッシュの魅力だと思うんです。僕自身イリヤが退場してからは、ギルガメッシュに入れ込んでいたので魅力的に感じました。

―ただ傲慢なだけでない英雄王のあり方が魅力的だったと。

三浦　おそらく奈須さんもこの10年でギルガメッシュに対する考え方が少し変わったのかもしれません。ギルガメッシュはかなり極端な性格なんですが、今回はちゃんと考えをもった王様然としたキャラクターになった印象があります。

信念を貫き通す美しさ 奈須きのこの美学

―ほかのキャラクターやサーヴァントについてお聞かせください。遠坂凛を描くうえでポイントになったことは何ですか？

三浦　凛と士郎が魔術回路を移植するために繋がった時、士郎が棒高跳びをしているシーンを、凛が見ているというところがあるんですね。あのシーンの凛は中学生だから髪形と恰好が違うんです。武内さんから「Fate/Zero」のころの凛からツインテールをちょっと長くしたいと言われて。そこを注意したぐらいです。あの話数（＃22）は徳島スタジオが制作をしていて、辻（雅俊）くんという初作画監督の人に、凄くかわいく凛を描いてもらいました。徳島どんだけ人材いるんだよ！って思わずにはいられませんでしたね。

―間桐慎二はいかがでしたか。

三浦　慎二は嫌われるキャラなのかなと思っていたんですけど、映像になって声がつくと、慎二って悪いキャラというよりもかわいそうなキャラだよねと印象が変わっていったと思います。ちなみに慎二の作画は塩島（由佳）さんというアニメーターの女の子がひととおり担当しています。特典映像の「sunny day」でも凛が走る難しいカットをやっていて。今回芽が出た若いアニメーターのひとりですかね。

―兄貴分であるランサーを描くうえ注意したところは。

アーチャー、ギルガメッシュ、士郎は未来永劫交わることがない存在

三浦　アーチャーとランサー戦ですね。設定上、2人が戦ったらランサーが圧勝するはずなんです。ランサーが本気を出したら、アーチャーみたいな無名の英霊じゃ勝てるわけがない。それを画面に出せると面白いなと思っていました。戦いが終わってみると、ランサーが圧勝していたじゃん、と思えるようになるといいなと。ランサーの「突き穿つ死棘の槍（ゲイ・ボルク）」をアニメーターの阿部（望）さんが絵コンテ段階から設計してくれて、原画も凄く丁寧に描いてくれました。

―セイバーの前に立ちはだかるアサシンはいかがでしたか。

三浦　＃07のアサシンの燕返しはお披露目だったんですが、実はどういうふうに剣を振ったのかはちゃんと見えていないんですね。なので＃23の燕返しが完結編。止まった時間のなかで自分（アサシン）だけが動いているように見えて、3本の剣の軌跡が同時に動くという多重次元屈折現象を、カットを切り分けることなく誤魔化さないで、マスターショット（全景）でやってみようと思いました。奈須さんからは「アサシンは斬られた後も血を飲み込んでほしい」というコメントがありましたね。

―新たな一面が描かれたキャスターと新キャラクターのアトラムはとてもインパクトがありました。

三浦　アトラムは出番が短いわりに印象的なキャラクターになりましたね。あの＃14は「Fate/Zero」から演出で活躍している栖原（隆史）さんが演出をしています。彼はおっさんキャラやハードボイルド系のエピソードを担当してもらうといい仕事をしてくれるので、アトラムのところはほとんど栖原さんに任せています。あと、あのエピソードでキャスターがランサーと対決するところは、OP映像の中で描かれています。個人的にはOP映像に「ありえない、ｉｆ戦闘」を入れたくないと思っていたんです。それで高速道路でキャスターが魔術を放ち、ランサーから逃げているシーンをOP映像に入れたんです。

―そして、三浦監督も思い入れが強いというイリヤとバーサーカーのコンビはいかがでしたか？

三浦　＃15でイリヤとバーサーカーの出会いを描いているんですが、当初はイリヤにとってバーサーカーは父である衛宮切嗣の代わりだったんですよね。でも、重要なのはそこではなくて。その後のイリヤにとってバーサーカーは、切嗣よりも大事な存在になっているんです。どうしても「Fate/Zero」を制作したスタッフが描くと、切嗣に感情移入してしまって「切嗣＝バーサーカー」として描いてしまいがちなんですが、イリヤにとって切嗣はすでに過去の人。＃15ではバーサーカーとの絆を描こうと思いました。それで＃15の最後のカットを、イリヤとバーサーカーが手をつないでいるカットにしたんです。

―そこまで固い絆を結んでいたイリヤとバーサーカーが、ギルガ

メッシュに倒されてしまう。せつなさが感じられるカットでした。

三浦 おそらくバーサーカーが条件なしで戦ったら、もうちょっといい戦いになったと思います。だけど、バーサーカーとしてはそういうわけにもいかないので。バーサーカーなりの信念を最後まで貫き通した結果、負けてしまう。そこに奈須さんの美学があるような気がします。大事なのはそこですね。だから、#15には「ギルガメッシュがイリヤの心臓を取り出すシーン」は必要なかったんです。そこをやってしまうとこの話数とそぐわないような気がして。なので次の話数(#16)でひっそりと心臓を取り出しているんです。

——#15では、アインツベルンのホムンクルスたちや母・アイリスフィールの幻影(黒アイリ)が出てきますね。

三浦 黒アイリですね。あそこは奈須さんの書き下ろしです。ホムンクルスが浮かんでいるプールは、当初SF作品みたいな培養液の中に浮かんでいるという感じだったんですが、もっと美しいビジュアルがいいだろうと、水面に無数のホムンクルスが浮いているビジュアルになりました。設定上は、ホムンクルスたちは全員、魂がつながっているんですよね。

0を1にする人と 1を2にする人

——「BD Box II」にはアナザーエンディングの「sunny day」が収録されています。これはどういう経緯で実現したんですか。

三浦 アメリカで開催されたAnime Expoで「Fate/stay night」のイベントが行われたんです。その時のファンの反応と、奈須さんや武内さんと話した時の内容で「sunny day」をやってみようかなと思ったんです。

——アメリカのAnime Expoの影響が大きかったんですね。

三浦 アメリカのファンは凄いですね。びっくりしました(笑)。会場が熱気に溢れていて、コスプレをしていて。アメリカ版の声優さんにもお会いしました。

——実際に「sunny day」をつくってみていかがでしたか。

三浦 声を聞いていただくと分かるんですが、「sunny day」のセイバーの声はとてもかわいいんですよ。セイバー一色の作品になりました。音楽も最後のシーンで、原作ゲームの楽曲を深澤さんにアレンジしていただき使っています。原作では3人が会話をして終わるんですが、舞台のシンボルである冬木大橋を出したいと思ったのと、#12で3人(士郎、セイバー、凛)が歩いた場所をもう一度歩かせたいと考えたので、それらを映像に盛り込んでいます。

——じゃあ、かなりドラマチックなものになっているんですね。

三浦 あとは、「今回の凛とセイバーの再契約には、聖杯が関与していないので令呪が手に浮かばない」という設定があります。だから、凛の手に令呪がないのはミスじゃないんですよ。奈須さんにも何度も確認を取りました。セイバーは違う形で現界しているんですね。士郎も新しい衣装を着ていますし、凛の上着もなくなっています。

——三浦監督にとって「Fate」シリーズとは、どんな経験を与えてくれた作品ですか?

三浦 僕らにとって「Fate」シリーズとは奈須さんと武内さんの子供を預かってるようなものなんです。だから、下手なことできないんですね。フィルムの品質は何よりも最優先でした。例えば、作品によってはアクションシーンのキャラクターがぐちゃぐちゃであったとしても派手に動かすことができればいい、という作品もあると思います。でも、「Fate」シリーズではそのやり方ができない。「Fate」のブランドである以上、キャラクターが崩れることは避けたいことなんです。そういうプレッシャーを受けながら、作っていた記憶がありますね。

——2クールにわたるTVシリーズをお作りになって、現時点ではどんなお気持ちですか?

三浦 監督を引き受けた理由のひとつに「2クールだから」というのがあったんです。やっぱり、1クールでは短いだろうなという予感がありました。でも、2クールだと単純に1クールを倍にしただけでは足りない作業量が必要になる。準備期間があっても、スケジュールが足りなくなってしまったのは反省点になっています。凄く勉強になりました。あと、奈須さんとお話しできたのが刺激的でしたね。やはり奈須さんのような「0を1にする人」は、僕らのような「1を2にする立場」とは発想が全然違って面白かったです。奈須さんは思った以上に大人な方で、バランス感覚もとてもうまくとられている。打ち合わせも進めやすくて、現場としては凄く助かりました。今回経験したことが今後の仕事の糧になればいいなと、思っています。



今回のTVアニメに際して、新たに奈須きのこにより書かれた、士郎が守護者に至るまでのシーン。今までどのような道を辿って守護者になりえたのか明かされていなかった。ここでは守護者になったその瞬間までが映像化されている。原画は、スタッフ陣座談会でも登場している竹内將。





監督 三浦貴博

キャラクターデザイン

須藤友徳

Profile

すどう・とものり／キャラクターデザイナー、総作画監督、監督。ufotable所属。劇場版「空の境界」で活躍して以来、TYPE-MOONのアニメ化に欠かせない存在に。劇場版「空の境界 未来福音」では監督を務めた。

Q.「Fate/stay night[UBW]」お疲れ様でした！ 今の感想を！

A. とりあえずほっとしています。倍尺の話数があったり、ふくらませたエピソードがあったりと、物量の多さをスタッフみんなで乗り切ったことがよかったと思います。

Q. 今回はキャラクター別でデザインをされていますが、担当されたキャラクターとそのキャラクターの推しポイントを教えてください。

A. 士郎をちゃんと主人公として描くということや、それに対するアーチャーの描き方、表情付けをどこまでするかは意識しました。あと大河の今のデザインは画面の中でしっくりおさまった感じがよかったです。今回はメインキャラクターが学生ということもあってその若々しい感じが出せるように気を付けました。

Q. キャラクターデザインをする際に気を付けたことはありますか？

A.「2014年に『Fate』のアニメを作る」ということを意識してデザインしています。変わらない、ブレてない部分と、新鮮さを両立させる、というところがムズかしかったと思います。

Q. 田畑さん、碇谷さんと共同でキャラクターデザインをしてみていかがでしたか？

A. お互いのいいところを意識してすり合わせることで、ひとりでは出せない幅をキャラクターにもたせることができるのが、共同デザインのいいところだと思います。あとツライ時にフォローしあえるところ、これがかなり大きいです。

Q. 作画監督回で原画の確認をする際に、気を付けられたところはどんなところでしょうか？

A. 顔や体のバランス等を直すことが多いですが、逆に自分ではあまり描かないような表情やポーズなどがくると、こういうのもいいなぁ、と思ってそのままOKにすることも多いです。集団作業の魅力ですね。

Q. 印象に残っているシーン、好きなシーンを教えてください。

A. #00、#01、#12の1時間スペシャル放送の話数は印象深いです。よくできたなぁと……。

Q. 作業していて描きやすい！ 筆が乗る！というようなキャラはいましたか？

A. アーチャーをビシッとかっこよく描けた時は気持ちいいですね。特に弓をかまえている時とか。

Q. もし、自分がマスターならどのサーヴァントを選びますか？

A. 自分がマスターとして何が出来るというのか……。

Q. もし、自分がサーヴァントでマスターを選べるとしたら誰を選びますか？

A. 自分がサーヴァントって、マスターがっかりどころではないなぁ……。

Q. 須藤さんは「空の境界」からTYPE-MOON作品に参加されていますが、「Fate/stay night」はどんな作品でしょうか？

A. 以前から好きだった作品を自分たちでアニメ化する。幸せなことのようで大変なことでもある。このアニメによって「Fate」が好きだという人がひとりでも増えてくれればいい仕事ができたかな、と思います。

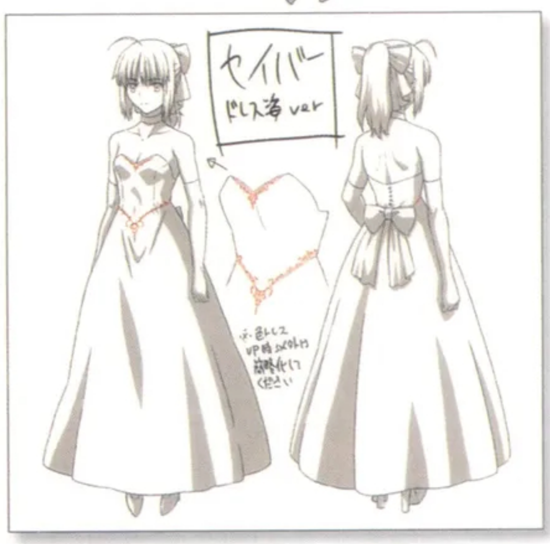
SUDO works

衛宮士郎、セイバー、アーチャー、間桐桜、藤村大河、イリヤスフィール・フォン・アインツベルンのキャラクターデザインを担当。田畑壽之と交代で各話の総作画監督を担当。



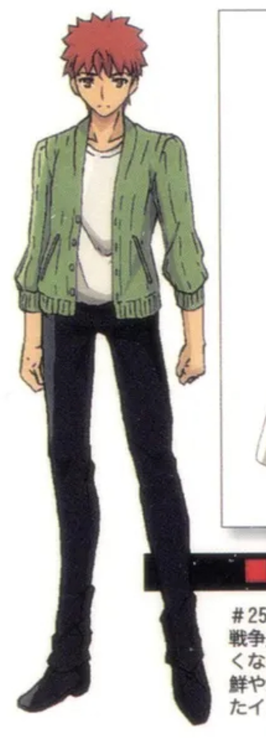
■Pick up セイバー

キャスターに捕えられ、ドレス姿、ポニーテールになったセイバー。#13～#18で登場。キャスターが斃れたあとはエクスカリバーを抜いてアーチャーと対峙するシーンも。



線画

セイバーの髪形は大きなリボンで留められたポニーテール。白いドレスには胸元と腰回りに白い刺繍（色トレス）が施されている。

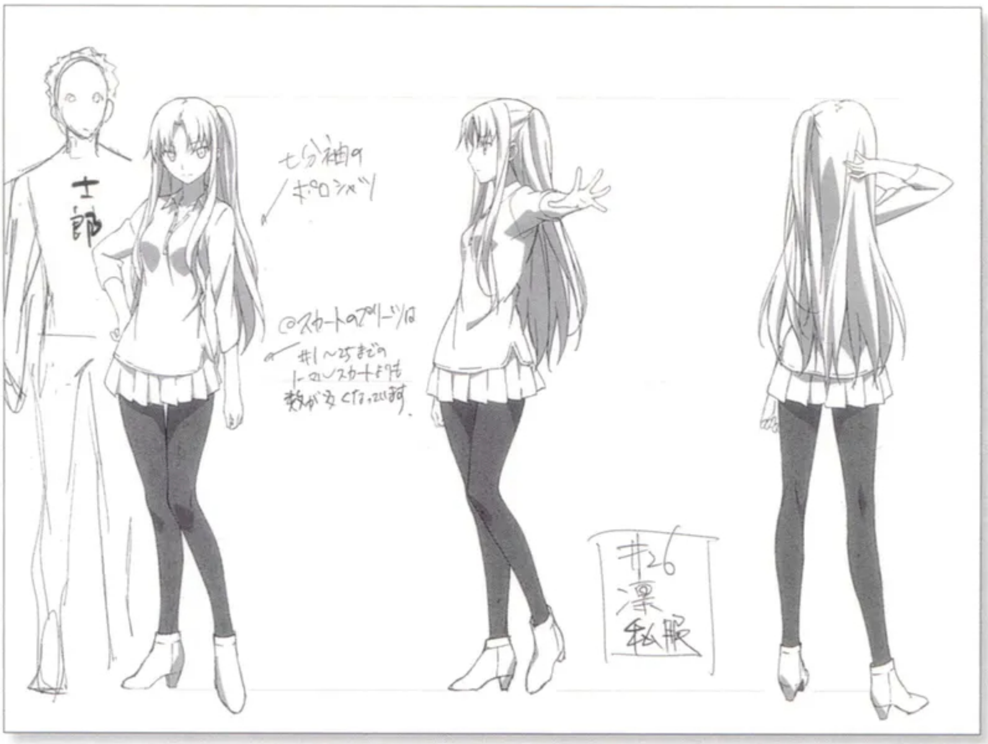


■Pick up 衛宮士郎

#25に登場する衛宮士郎。「聖杯戦争」から2年後、背が少しだけ高くなり、体のラインもシャープに。鮮やかな緑色のセーターが大人びたイメージを感じさせる。

TABATA works

遠坂凛、ライダー、キャスター、アサシン、氷室鐘、蒔寺楓、三枝由紀香、ゲストキャラクターのキャラクターデザインを担当。須藤友徳と交代で各話の総作画監督を担当。



線画 赤いシャツは七分袖。胸元のボタンがはだけているところがセクシー。スカートのプリーツは２年前の衣装よりも多くなっている。



■Pick up 遠坂凛

＃25に登場する遠坂凛。「聖杯戦争」から２年後、これまでのツインテールを卒業し、片方だけを縛った髪形が新鮮。ショートブーツとプリーツの細かいスカートがクール。

キャラクターデザイン 田畑壽之

Profile

たばた・よしゆき／キャラクターデザイナー、総作画監督。「ゆゆ式」でキャラクターデザイン「アクセル・ワールド」でメインアニメーターとして活躍。本作でufotable作品に参加。総作画監督として大役を務める。

Q.「Fate/stay night[UBW]」お疲れ様でした！　今の感想を！

A. ホッとしております。

Q. 担当されたキャラクターとそのキャラクターの推しポイントを教えてください。

A. 凛＝何だかんだでお育ちのいいところ。（いろんな意味で）

三人娘（蒔寺、氷室、三枝）＝絶妙なバランス。（いろんな意味で）

ライダー＝踊る女体（いろんな＜以下略＞）

キャスター＝艶（表情見えないけれど）

アサシン＝切れ上がったマユ毛

アトラム＝意外に鍛えてそうな体

Q. キャラクターデザインをする際に気を付けたことはありますか？

A. どのタイトルでも言えますが、キャラを好きになること。

Q. 須藤さん、碇谷さんと共同でキャラクターデザインをしてみていかがでしたか？

A. 日々勉強（改めて）。

Q. ご自身の作画監督回で原画の確認をする際に、気を付けられたところはどんなところでしょうか？

A. 尻と脚と筋肉＋手の表情。

Q.「Fate/stay night[UBW]」で一番印象に残っているシーンをひとつ挙げるとしたら？

A. 全部！

Q. 作業していて描きやすい！　筆が乗る！というようなキャラはいましたか？

A. 日によってランダム。

Q. もし、自分がマスターならどのサーヴァントを選びますか？

A. マスターっていろんな意味で疲れそう。

Q. もし、自分がサーヴァントでマスターを選べるとしたら誰を選びますか？

A. 自ら選ぶなど滅相もございません。

Q. 今回参加されて、ご自身にとって「Fate/stay night」はどんな作品でしょうか？

A. 関わった全ての方、見てくださった全ての方に感謝です。

キャラクターデザイン

碇谷 敦

Profile

いかりや・あつし／キャラクターデザイナー、総作画監督。須藤友徳とは専門学校の同級生。「フタコイオルタナティブ」でufotable作品に参加。「Fate/Zero」でキャラクターデザイン、総作画監督を務めた。

Q．「Fate/stay night[UBW]」お疲れ様でした！ 今の感想を！

A．みなさんお疲れ様でした！という気持ちですね。

Q．碇谷さんがデザインを担当されたキャラクターの中で一番見て欲しいのは、どのキャラクターのどの部分でしょう？

A．今回はバーサーカー、ランサー、間桐慎二、葛木宗一郎のキャラクターデザインをしています。推しどころはランサーは野性味と筋肉ですね。あと、バーサーカーの筋肉！

Q．キャラクターをデザインする際に気を付けられたところは？

A．慎二と葛木のキャラクターデザインについては、原作のイメージをそのままキャラクターにしています。

Q．須藤さん、田畑さんと共同でキャラクターデザインをしてみていかがでしたか？

A．「Fate/Zero」の時も共同でした。「Zero」の時に間桐雁夜のキャラクターデザインをしていたことで、今回、慎二のキャラクターをデザインすることになりました。

Q．作業していて、描きやすい！ 筆が乗る！というようなキャラクターを教えてください。

A．バーサーカー。墓場のバトル部分は全部ひとりで原画を描かせていただきました。バーサーカーの攻撃が爆発みたいに見えたとしたら、僕がやりすぎちゃったんだと思います（笑）。

Q．「Fate/stay night[UBW]」で印象に残っているシーンは？

A．バーサーカーの戦闘シーン。140カットぐらい描きました。バーサーカーの戦闘が始まるところからは木村豪さんにお願いしています。木村さんの原画は素晴らしかったので、ほとんど修正は入れていません。

Q．今回参加されて、ご自身にとって「Fate/stay night」はどんな作品でしょうか？

A．いい経験になりました。

IKARIYA works

バーサーカー、ランサー、間桐慎二、葛木宗一郎のキャラクターデザインを担当。＃03、＃15に作画スタッフとして参加。バーサーカーの迫力あふれるアクションを担当。

Pick up バーサーカー

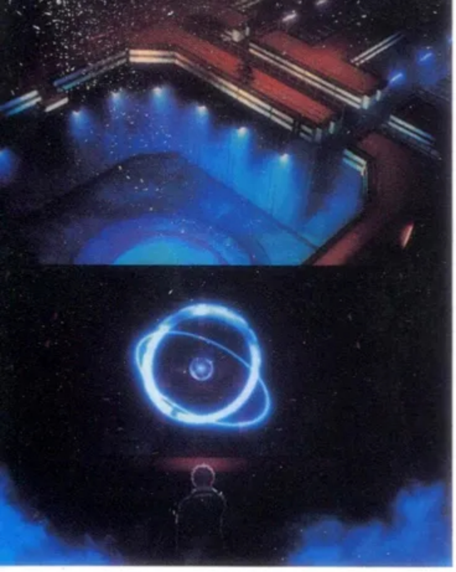
＃02～＃15にかけて登場した最強のサーヴァント。徹底的に描き込まれた筋肉が迫力を感じさせる。狂化されているため、目や表情には感情の動きが一切見えない。







線画 ギリシャ神話の彫刻のように細かい凹凸が描き込まれた頭部。彩色すると細かい線が見えにくくなるため、線画で迫力を感じて欲しい。



ufotable 東京

スタッフ座談会











本作はufotableの若手スタッフが活躍した意欲作。活躍したスタッフに集まっていただいた。

栖原隆史 Profile すはら・たかし／演出家、アニメーター。撮影監督の寺尾優一は学生時代の後輩。彼がきっかけでufotableに参加。「Fate/Zero」で演出デビュー。今回は演出陣のメインで活躍。

塩島由佳 Profile しおじま・ゆか／作画監督、アニメーター。「Fate/Zero」で初原画。今回の「UBW」では初の作画監督を務める。間桐慎二への思い入れが強い。

青木拓也 Profile あおき・たくや／作画監督、アニメーター。竹内將と同期。動画検査として多数の作品に参加。今回の「UBW」では初の作画監督に。衛宮士郎と言峰綺礼のカットを多く担当。

白井俊行 Profile しらい・としゆき／演出家、作画監督、アニメーター。「Fate/Zero」で初作画監督。今回、初の絵コンテ、演出、作画監督、美術設定と活躍する。2ndシーズンEDの絵コンテも担当。

竹内 將 Profile たうち・まさる／演出、アニメーター。セルワークが多い部分やや細かい描き込みが必要なカットを担当する原画マン。#23、#25で三浦監督とともに演出を兼任。新たな一面に挑む。

自分たちの転機になった全身全霊の作品

――「Fate/stay night[Unlimited Blade Works]」の制作お疲れさまでした。作業が終わったと思った瞬間はいつでしたか。

竹内 制作室にみんなで集まって最終回(#25)のオンエアを見たんです。あの時に終わったという感じがありました。

栖原 この座談会に出ているメンバーはみんないたんじゃないでしょうか。

――じゃあ、そこで無事に作業終了を祝ったわけですね。

白井 三浦さんの胴上げが始まり。

塩島 泣きながら(笑)。

栖原 朝までどんちゃん騒ぎ。

竹内 本当にそんな感じだったらよかったのに(笑)。

白井 でも、実際、2年間ずっとやってきた作品だったので肩の荷が下りました。

青木 最後はスケジュールがギリギリではあったんですけれど、何とかなるものなんだなと。「終わらない！」と思ったこともあったんですが。

塩島 私は寂しかったです。もう間桐慎二が描けないと思ったら、いやでしょうがなかったです。

栖原 僕は、最終話(#25)の原画も数カットやったんですけれど、それを出し終えた時に終わったな、寂しいなっていう感じがありましたね。「Zero」の時はufotableカフェでみんなでそろって盛り上がったんですけど。今回はまだないんです。

――みなさんのお仕事を振り返りたいのですが、「UBW」で印象的なお仕事をお聞かせください。まず栖原さんいかがでしょう。

栖原 このメンバーであえて挙げるのならば#14のアトラムのシーンですね。アトラムが工房に戻ってきたら火事になっていて、そこからアトラムが死ぬ部分。あそこは竹内くんに当て書き（担当者をあらかじめ決めておいて絵コンテを書くこと）でお願いしました。

「空の境界」で新人動画マン
「UBW」で原画に
――竹内

思い返せば「UBW」はいいことだらけ——白井

アトラムが幻覚を見た壁画のある迷宮の辺りは、何の設定もない中で竹内くんにいくつかの資料を渡して「いい感じにやってくれ」とオーダーしたんです。普通は壁画のラフとか設定があるんですが、当時はなくて。そんな頼み方ができるのも竹内くんだけなんですが、彼にお願いすると細かいカットもこなしてくれる。壁画もよかったです。

竹内 栖原さんは資料を渡してくれるので苦労はないですね。ある意味、自分で調べたなりに好きなように描けるので。

白井 竹内くんは確かに細かいことをやってくれます。#12のお弁当のバスケットを描いてくれって頼んだら、バスケットの網の目までしっかり描いてくれました。

栖原 あったね、えげつないやつ。

竹内 細かいよね(笑)。

白井 見た人の印象にはあまり残らないかもしれないけど、雑に描いてあると気になってしまうんです。蓋を開ける、持ち上げるという動きで、網の目を何枚も描かなきゃいけないんですが、これは竹内くんにしかできないなと。

青木 凄く楽しそうにやっていましたよね。細々した単純作業が楽しいなって言いながら(笑)。

竹内 本当に楽しいんですよ。ああいうのが性に合ってます(笑)。

――竹内さんが資料を調べて描いたカットはほかにどんなものが?

竹内 士郎が守護者になる契約を交わす場所ですかね。

栖原 あれはどうしたらいいのか分からなかったし、三浦(貴博・監督)さんと「これは竹内くんに描いてもらうしかないぞ」と。

竹内 細かいディテールはともかく、施設や装置の位置関係の整合性はとれているはずなので、見る人が見ればどんな施設か分かると思います。あと#23のバビロニアですね。あれはウルクの城壁を描いています。

栖原 あと竹内くんの担当した#07のセイバーの首が斬られるところは、竹内くんに「斬ってみたいでしょ?」と聞いてお願いしたんです。

竹内 でも、胴体から首が離れではダメだったので難しかったです。

――竹内さんはそういうアクションシーンに興味がある?

栖原 アクションというより、血の出るような場面に興味があるんです。ああいう描写って好きな人じゃないと上手く描けないと思うんです。

青木 血の質感にこだわっていましたよね。影付けにも。

竹内 気にしました。血は、厚みを意識しているんです。額に流れる血には厚みがないだろうけど、血だまりには影を付けることで質感がでるんですよ。血が出るたびにチャレンジしています。

――2ndで登場したアトラムはどうでしたか。

栖原 アトラムは塩島さんかな。

塩島 でも、私が描いたシーンは放送されてないんですよ。(「BD Box II」のスペシャルエディションに収録)。アトラムは、見た目がタイプです(笑)。褐色に金髪とかいいマッチングじゃないですか。

竹内 軽薄なキャラ、好きだよね。

塩島 ……はい(笑)。

栖原 アトラムの芝居はバタ臭いものにしようと思っていたんです。僕は日曜洋画劇場を見て育った吹き替え世代なので。でも、上手く描けるアニメーターがいるかな?と思っていたら、「このイケメン誰ですか?」って塩島さんに聞かれて。説明したら「やりたい」と(笑)。絵コンテから芝居がプラスされていて凄くよかったんです。聞いたら、彼女はときどき会社からいなくなってるんですけど、どうやら大芝居を付ける時は家に仕事を持って帰って、鏡に映して芝居を実演しながら描いていると。

塩島 やってます。会社じゃちょっと恥ずかしくて(笑)。

栖原 ゲイリー・オールドマンを真似してたんだっけ?

塩島 そうなんです。当時、映画の「レオン」を見ながらアトラムの芝居を付けていきました。

栖原 ああこれは信用できるなと。

白井 僕は会社でやってます。

塩島 みんな作画中動き付けをしてるんですけど、どうしても私は集中できなくて。大きい動きは自宅で……。

一同 (笑)

白井 #14だと塩島さんはアトラムだけでなく慎二も描いてますね。

塩島 慎二が空から降ってくるところですね。

白井 あそこは個人的にフェイバリットシーンでした。慎二が髪をかきあげるところも完璧だ!って。

青木 ギルガメッシュが出てくる時に花吹雪が舞うのも面白かった



#12の士郎と凛、セイバーのデートシーン。サンドイッチを美味しそうに食べる3人だが、竹内がサンドイッチの入っているバスケットを作画。緻密な細かい線は圧巻!



#14キャスターの心象風景を描く、王女メディアの壁画。竹内が資料をもとに丁寧に作画。メディアの悲劇的な運命を明示する。

映像をよりよくするためのお祭り感——青木

アニメーター人生が楽しくなった作品――塩島

です（笑）。

塩島　あれは乙女ゲー感がありましたね（笑）。

青木　「UBW」のキャラクターってギャグ顔をあまりしないんですけど、塩島さんは慎二を描く時に果敢にギャグ顔に挑戦していて。それがいいなと思いました。

塩島　#14からアニメーター人生が楽しくなりましたね。慎二と葛木先生とアトラムが好きです。

――塩島さんは慎二の魅力にどの辺りで目覚めたんですか？



#14アインツベルンの城に飛ばされた慎二。そのぶっ飛んだギャグ顔がかわいらしい(!?)。ギルガメッシュが登場するとすぐに威張る変わり身の早さも彼の魅力。塩島が作画した。

塩島　慎二は1stシーズンで一回描かせていただいて、ちょっと納得しきれなくて。それで2ndシーズンに頑張ったんです。

栖原　2クール作品は、スタッフが気付いたことを次の機会に挑戦できるからいいんです。

――塩島さんは慎二のどういうところが好きなんですか？

塩島　雑魚っぽいところかな（笑）。声（CV＝神谷浩史）を聞かずに想像して描くとちょっと違っちゃうんです。声を聞いて描くとニヤニヤして「最高だよー！」って（笑）。慎二が爆発するシーン（#21）は収録が間に合わなかったので、頑張って想像して描いていました。完成した映像を見て、悔しかったですねえ。もちろん演技は素晴らしかったですけど。

――塩島さんがほかに印象的だったお仕事はありますか？

塩島　設定にない衣装を考えるのが楽しかったです。生前のキャスターとか町娘セイバーとか。あれは描いてみて、三浦さんにどうですか？と見せました。

――青木さんの印象的な仕事は？

青木　そうですね……#02は、急に作画監督を振られて無我夢中でした。

白井　青木くんの初作画監督回？

青木　そうですね。#02は綺礼初登場の一連のシーンをやっています。原画としても、それ以外のシーンで50カットほどやってるので、なんだかんだで#02は全体的に関わってますね。#09でも慎二とやりとりする綺礼を描いて、#19で凛に秘密をバラしてニヤッとする綺礼を描けました。最初、綺礼は描き慣れなかったんですけど、後半は描き慣れてきました。

――士郎も多かったんですよね。

栖原　多かったですね。でも、三浦さんと須藤さんは凄く青木くんを信頼していました。青木くんが作監した回は総作画監督作業が入らない時があったんです。そのまま青木くんが描いた士郎が画面に出ているカットもあります。

青木　胃が痛かったです（笑）。自分の絵が前に出るのが怖すぎて。後ろに須藤さんと田畑（壽之・総作画監督）さんが総作画監督として控えている安心感は格別ですよ。

――士郎はどうでした？

青木　士郎は最初全然描けませんでした。士郎は描くうえで分かりやすい特徴がないし、髪の毛がちょっと違うだけで別のキャラクターになってしまう。表情の出し方も難しいですね。

白井　士郎の表情って難しいよね。眉毛が特徴的で、にらんでる顔は決まるんだけど、崩した顔はとても描きにくいんです。

――白井さんにとって今回、印象的な仕事をあげるとすると。

白井　僕の話数って何かしらアクションシーンが入っていて、その時必ず原画をやってくれるのが國弘（昌之）さんでした。#24の最後のギルガメッシュ戦も、彼がいなかったらあそこまで派手にならなかったんじゃないかなって思います。ギルガメッシュ戦のコンテを描いた三浦さんも、國弘さんが描く前提だったと思いますし。

――#05は白井さんが絵コンテ、演出、作画監督をしていますね。

栖原　#05が初絵コンテだっけ？

白井　そうです。凄く勉強しました。いろいろな本を読んで。

栖原　最近気が付いたけど、白井くんは真面目だよね（笑）。

白井　ははは（笑）。清水（慶太）さんが描いたライダーが凄くハマっていて。そこに田畑さんがライダーの胸と尻だけを総作画監督修正で入れるという（笑）。

青木　田畑さんはこだわりが凄いんですよね。足のシルエットだけを修正したりしていました。

――白井さんは#12と#24も演出をしていますよね。どちらもクライマックスです。

白井　1stシーズンはufotableの作画陣がほぼオールスターで参加してくれました。クレジットされていないのは栖原さんぐらい？

栖原　演出陣は#12に参加していないからね。でも、#12の時は終わらないなって思いましたけど。

竹内　何とかなるもんだなってなりましたね。

塩島　人間ってすごい（笑）。

――最後のアーチャーのカットは入魂のカットでしたね。

白井　#24は決めカットのオンパレードなんですよね。アーチャーのカットは早い段階から撮影さん



#02聖杯戦争のルールを士郎に説明する言峰綺礼。一切表情を崩さない、その堂々たる態度はインパクト大。彼の中に眠る闇の深さを感じさせる。青木が作画した。

にも相談して、背景も衛藤（功二・美術監督）さんに描いてもらいましたし、ギリギリまで粘ったかいがあって、いいフィルムになりました。

――白井さんはデジタル映像部や、いろいろなスタッフと協力しながらフィルムをつくっている印象がありますね。

白井　そうですね。僕はなるべくデジタル部とコミュニケーションを取ろうと思っています。#05が顕著で。学校のシーンは、全部3DCGで机や座席を組んでもらっているんですけど、3DCGレイアウトの段階で、建物内に差し込む夕陽の影を描いて3DCGで入れてもらっているんです。手描で机や椅子との影を全部描いたら大変なことになりますからね。それを美術さんにお渡しして、色を調整したり、レタッチをして背景を仕上げてもらっています。3DCGスタッフが別会社にいたらこんなこと簡単にはできないと思うんです。

栖原　よくいえば阿吽の呼吸。ただ、僕らは社内に3DCGと撮影と美術がいることで、一般的な（美術とCGが別会社の場合の）打ち合わせの仕方を学べていないんじゃないかという不安があるんですけどね。




#05に登場したライダー。その肉感的なアクションシーンは魅力的だった。白井が作画監督を務め、清水慶太が作画。総作画監督は田畑壽之が担当している。

――みなさん今回、初作画監督に挑戦したりと、作品的にさまざまな出会いや挑戦がありました。

塩島　いいことだらけだったなって思います。#00からBD BoxⅡ特典の「sunny day」までやらせていただいて。アフレコ台本（#21）の表紙も描かせていただきました。……もちろん慎二で。

白井　あれ最高でした（笑）。

塩島　台本の表紙だけでも幸せにしてあげようと思っていました。少しは成長もできたのかなと思います。「UBW」が終わって寂しいので、早く次をやりたいです。

青木　初の作画監督をやらせていただいて、最後の方は任せてもらえるくらいにはなれたので、成長できたのかなと思います。僕は、「この映像をよりよくするためにみんなでわいわいやる」お祭り感が好きなんです。特に「Fate」シリーズは僕たちが頑張っただけお客さんの反応も大きくなるのでやりがいがあったなと。

白井　ufotable cafeでリアルタイム視聴会を何度か実施していたんですが、直でお客さんの反応が見られたのは凄く刺激になりました。ufotableならではのいいことですね。ああいうのがあると、頑張ってよかったなと思います。あと初めて絵コンテを担当させてもらって、できれば今後も演出を続けていきたいなと思っています。自分にとっては転機になった作品だと思います。

竹内　最終話（#25）は本当にドタバタだったんですが、三浦さんと一緒に作業をしていたのが勉強になりましたし、初演出も含めておもしろい経験でした。楽しかったです。

――ufotableさんがTYPE-MOON作品を手掛けて8年余り。みなさんにとって「Fate」シリーズとはどんな作品になっていますか。

栖原　僕は「Zero」で演出デビューさせてもらって、今回「UBW」をすることで「Zero」の経験の継承と発展ができたことに意義があったなと思います。今、「Zero」のフィルムを見ると、気になることもあるんですが、そうやって気付くことが成長なのかなと思っています。「Zero」では新人でしたが、今回は三浦監督のそばで、白井さんといっしょに右大臣左大臣みたいな感じで……。

信頼を得られたならばよかったな、と――栖原

白井　どっちかというと黄門さまの横にいる助さん格さん（笑）？

栖原　そういう感じの立場で仕事をやらせてもらえたのは勉強になりましたね。その職務をまっとうできたのかは分かりませんが、信頼を得られたならばよかったなと思います。

――その立場から見て、三浦監督はどういう人でした？

栖原　理屈からは出てこない発想があるんです。人からそう言われるたびに三浦さんはご自身では「理論派だ」とおっしゃっていますが。

白井　不思議なカットを挟む時がたまにあります。よく考えると、三浦さんなりの筋があるんです。

栖原　スマートに考えると、必要のないカットなのかもしれない。でも、三浦さんにとってはそれは必要だし、入れることによって、ぐっと面白くなる。

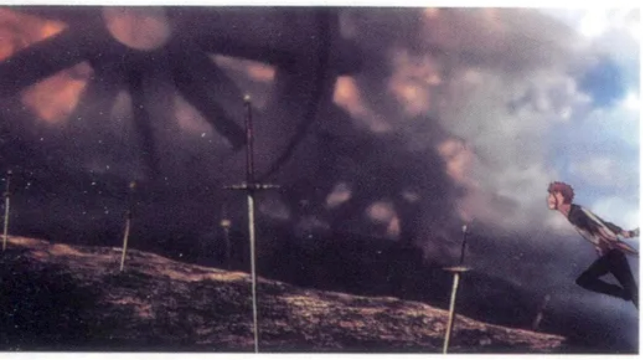
白井　自分のリズムをもっている方という気がします。あと、現場のことを凄く考えてくれる監督だと思いますね。三浦さんはとにかく絵コンテが早いんです。今回、もの凄い数の絵コンテを三浦さんは担当しているんですが、三浦さんが早く仕上げてくれたからこそ、スケジュールを何とかもちこたえられたんだろうなと思っています。




#04、#05の夕日に包まれた学校内部は、3DCGで一度くみ上げられており、夕日の影などを計算している。それをもとに美術が背景を作画。緻密で重苦しい空間になっている。







撮影

寺尾優一

Profile　てらお・ゆういち／撮影監督、ufotableデジタル映像部所属。「コヨーテ ラグタイムショー」で特殊効果を担当。「まなびストレート」、劇場版「空の境界」、「Fate/Zero」、「テイルズ」シリーズなど。

3DCG

西脇一樹

Profile　にしわき・かずき／3DCGスタッフ、3DLOマネージャー。ufotableデジタル映像部所属。レイアウトから撮影まで幅広くデジタルワークを担当。「坂本真綾の満月朗読館」のCGワークなどを担当する。

美術

衛藤功二

Profile　えとう・こうじ／美術監督。「SPEED GRAPHER」で美術監督としてデビュー。「俺の妹がこんなに可愛いわけがない」や「STEINS;GATE」、「PSYCHO-PASS サイコパス」でもその腕を奮う。

映像を華やかに彩る、ufotableの社内スタッフたち。
同じスタジオにいるからこそできる、映像へのこだわりを伺った。

スタッフの愛がクオリティを高める「Fate」シリーズ

――「Fate/stay night[Unlimited Blade Works]」をアニメ化すると決まった時はどんなお気持ちでしたか。

寺尾　僕はもう記憶がふんわりしてるんですけど、「Fate」シリーズの原点の作品なので嬉しかったです。やれるんだったら、頑張ろうと思ったのを覚えてます。

衛藤　僕は「Fate/Zero」でも背景をやっていたんですが、その時は外部で顔なじみの美術スタッフと一緒に描いていたんですね。でも今回の美術スタッフは、ufotable社内で初めて仕事をするメンバーで正直、不安の方が大きかったです。準備期間が1年くらいあったので、その間にスタッフのことがいろいろ分かってきて、みんなもその1年で凄く成長してくれて、結果、いい美術ができたと思います。ただ、プレッシャーは大きかったですね。

――今回、衛藤さんは美術監督をするにあたり、ufotableに入って作業をしていたんですよね。

衛藤　そうです。ufotableの美術スタッフは20代の若い人ばかりでまだ経験不足の人が多かったんです。みんな、劇場版「空の境界」、「Fate/Zero」と僕の背景美術を見ていたので、どんな絵を目指すのかは理解してくれていたと思います。そして、半年以上かけて、みんなの描いた絵を「こうするんだよ」と鍛えていったんです。

寺尾　確かに、若いスタッフばかりでしたからね。

衛藤　#00と#01は半年かけて作り上げました。そうやってみんなの絵のクセをつかんで行ったんです。

寺尾　今回の美術は1から衛藤さんが作ってくれたんです。

衛藤　最終的には……「Zero」よりクオリティが上がったかもしれない(笑)。「Zero」の時はフォトリアルの美術を目指して作っていたんですが、いま見ると全然そうじゃない印象があって。みんなも上手くなったけれど、僕も成長したんだなと(笑)。

――西脇さんの3DCGスタッフはどうでしたか。

西脇　劇場版「空の境界」や「Zero」で試行錯誤してきたものを、今回どうやって活かそうかと思いました。

寺尾　3DCGスタッフは今までの流れと蓄積があるからね。劇場版「空の境界」から6年目なので、何をすべきか、事前に分かっていることが多いんですよ。

西脇　3DCGで何ができるかを、

固有結界は1stから三浦さんと相談してきました――西脇

三浦監督含め周りのスタッフも分かってくれている状態なので、こちらも作業を進めやすいんです。

衛藤　僕ら美術スタッフは、撮影さん(デジタル部)が予想以上に絵を調整してくれることを知っているのでかなり頼りにしていました。

西脇　こちらから美術にお願いすることもあるんですけれど、衛藤さんとも、劇場版「空の境界」からのお付き合いなのでやりやすかったですね。ここでも過去の蓄積が活きています。

――ちなみに、西脇さんは今回のルートが「UBW」だと知って、どんな印象をおもちでしたか。

西脇　個人的には嬉しかったですね。一番好きなお話なんです。あと、「UBW」は作りやすい印象がありました。



オープニングに登場する剣の丘は背景美術による作画。



本編中のこの剣の丘は、距離によって3DCGと背景美術を使い分けている。場合によっては3DCGを出したあとに美術でレタッチを行っている。



アーチャーの後ろに広がる空は3DCGで描かれている。地面は背景美術。まさにハイブリッドな絵づくりが行われているのだ。

――それはどの辺でしょうか？

西脇　〝無限の剣製(アンリミテッドブレイドワークス)〟の固有結界がメインの舞台になりTVアニメに向いているんじゃないかと。桜ルート(Heaven's Feel)だと画面が暗くなりそうですし。「UBW」はそのあたりのバランスがよさそうだなと思っていました。

――衛藤さんの美術部と寺尾さんのデジタル部(撮影・3DCG)は作業が始まる前に事前に打ち合わせをしたんですか？

衛藤　劇場版「空の境界」の頃から一緒にやっているので、デジタル部の絵作りは分かっていました。だから分からない部分だけ聞きに行くというかたちでした。

西脇　そういえば、事前にいくつか決めごとをしたんですよね。

衛藤　キャラクターがセルで止め絵の時は、デジタル部で質感を足すとか。

寺尾　あと今回たくさん登場する「剣」をどう作業分担するかとか。

西脇　一本一本、美術スタッフさんに描いて頂くわけにもいかないので、3DCGでやれるところはやって。「無限の剣製」の剣の丘では、美術と3DCGのどちらが剣を描くかカットごとに決めていったんです。

衛藤　美術スタッフと、撮影と3DCGは作業が大変になるところがそれぞれ違うんです。戦闘シーンは撮影と3DCGが大変なんです。エフェクト処理がたくさん入るので。だけど、背景美術は楽なんですよ。キャラクター見せ重視でテンポも速くなるので描きとばせる(笑)。でも、日常シーンだと会話シーンが大半で止め絵が多くなり背景美術が大変。

西脇　日常シーンは3DCGの作業がほとんどないですからね。

――実際に作業に入ってみていかがでしたか？

衛藤　みんな頑張ってくれました。美術スタッフはみんな若いので、僕が絵を直すと凄く悔しがってましたね。

西脇　みんな描きたがるんですか。

衛藤　描きたがっていますね。竹内(香純)さんという武器好きな女の子がいるんですが、僕が修正していたら後ろでおもちゃの剣や銃を持ってプルプルしながら震えていてちょっと怖かったです(笑)。

――デジタル部はどうでしたか。

寺尾　撮影部の何人かが、原作の「Fate/stay night」からの10年来のファンなんです。だから、このキャラはこうだから、こうじゃなきゃ！　とよく言うんです。作品のファンから言われると、凄く説得力がありますね(笑)。僕らは最高の仕事をすべき人間でありつつも、ある意味ユーザーでもあるので、愛から生まれた気持ちは汲み取らないといけない。例えば、スタッフの女の子が#24の最後のアーチャーの表情を、作業中にずっとデスクトップの壁紙にしていたんです。最初は絵コンテの画を壁紙にして、次は原画を壁紙にして……と少しずつアップデートされていくんです。きっと彼女はこのカットの撮影を担当したいんだな……と(笑)。

一同　(笑)

寺尾　そういう気持ちがあると、凄くいいものが上がってくるんです。そういうところは「Fate」シリーズがファンに愛された唯一無二の作品なんだな、と思うところです。

西脇　今回はとにかくたくさんの宝具が出てくるんですが、それを黙々と作り続けているスタッフがいました。あれは愛というよりも……苦行に近いかもしれない(笑)。3DCGのスタッフは、技術的に追求するタイプの人間が多いので、新しい技術をどうやって映像に組み込むかという興味が大きかったですね。

寺尾　1週間に一度くらい、新しいプラグインを誰かが入れて実験しているよね。

西脇　そうですね。気になるプラ

〝空〟が動いてほしいというリクエストが多かったですね――寺尾



「無限の剣製」が生み出す固有結界の剣の丘で士郎の〝空〟は美しく青く澄み渡る。天空を覆い尽くすほどの雲がゆっくりと動き、スケールを感じさせる。#20、#21にかけて〝空〟の色の変化に注目してほしい。

グインがあったら、どんどん試して作っていかないと。乗り遅れると、すぐに絵が古臭くなってしまうという恐ろしい業界なので。

「UBW」の作品に合わせた新しい絵作りを目指して

――今回、衛藤さんは美術の方向性を「Zero」とは変えたそうですね。「UBW」ではどんな絵作りをしたのでしょうか。

衛藤　分かりやすく言うと美少女ものの絵に対応できるようにしたんです。今まで僕は「PSYCHO-PASS サイコパス」とかハードボイルドな作品をやってきたんですけど、今回はリアルタッチな絵から綺麗なタッチの絵に大きく方向転換したんですね。「UBW」ではディテールを減らして色を引き立てる美術を目指したんです。

寺尾　たしかに「Zero」の時はディテールが全体に詰まっていかなり緻密でしたよね。「UBW」は奥行きがあるから……。

衛藤　そうですね。平面的ですが、影を出すと立体感があるような絵です。

西脇　「Zero」だと廃墟が多いから、ディテールと汚しが効果的だけど、「UBW」に登場する建物は、学校とか基本的には綺麗な面で構成されているものが多いですからね。空気感を出そうとすると抜け感がある絵がいいんですね。

衛藤　「Zero」の時は影の中まで描いていたんですけど、今回は美術スタッフに「ディテールを描いちゃダメ」と言っていたんです。みんな苦労したと思います。

寺尾　きっとディテールを入れておくと美術スタッフ的には安心ができるんだと思うんです。それを封じられたから大変でしょうね。

衛藤　これまでのufotableの美術は描いて描いて描きまくる方向だったんですよ。

西脇　情報量に対するコンプレックスがあって。背景が壁だけのカットとか凄く不安になる(笑)。

衛藤　今回はそういうフォトリアル的な部分から抜け出したいという気持ちがありました。

寺尾　描き込みを減らして作業時間は短縮できましたか?

衛藤　そもそも時間があまりなかったから。#00と#01は時間をかけたけど、最終話の#25あたりになると限られた時間しかなかった。あれは頑張りました。

寺尾　ロンドン編(#25)は大変でした。

衛藤　#25は撮影さんのおかげでイメージ通りの映像になったと思います。

――撮影チームは「UBW」で変化したことはありましたか。

寺尾　今の衛藤さんの話に近くて、「Zero」の時は要素を増やして画面をゴージャスにしたり、ディテールを増やして緻密な画面にすることが多かったんです。暗闇の中に光が差して、モヤの奥に誰かがいる……、みたいな絵作りがスタンダードだったんです。でも、今回はキャラクターが前面に出て、かっこよさや分かりやすさを提示しなきゃいけない。前に出すものと、後ろに下げるものをしっかり分ける考え方にシフトしていきました。「UBW」の方が少年漫画に近いテイストですし、かっこいい絵作りをしつつ、士郎くんが奥に行ってはいけない。あくまで士郎くんが一番かっこよくなるように。エフェクトの優先順位を変えたり、要素を整理しました。

――西脇さんは3DCGのマネージャー的ポジションですけれど、変化はありましたか。

西脇　「Zero」の時は正直いろいろと大変でした(笑)、当時はいろいろな混乱があったんです。

寺尾　そんなことといったら、過去に行くほど、現場の大変さは増していくから(笑)。

西脇　「Zero」は3DCG的に派手なカットが多くて、派手なところをやるので手一杯だったんです。その反省点もあったので「UBW」では地味なところも丁寧に3DCGで作業をしていきました。

寺尾　3DCGは作業するのに時間がかかるんですよ。撮影作業は最後の1週間が山場になるんですが、3DCGは1か月前に動いていないと間に合わない。「Zero」に比べて「UBW」は3DCGの点数が増えているんですが、それは西脇くんがかなり前から動いているからなんです。例えば、レイアウト用に3DCGを組む時は、それこそ各話の演出さんと絵コンテ作業の前後の段階から話をしてお

かなきゃいけないんです。

西脇 ギリギリになって無茶なことをやりたいといわれても、3DCGでは対応できないことがあるので。#05の教室は3DCGで一度全部組んでいるんですけど、それは各話演出の白井俊行くんが早い段階から相談してくれたんです。

衛藤 3DCGで描かれた〝空〟が美しかったので、BG(背景美術)ではなく3DCGに頼んだらいいんじゃないかと思ったことがあって。

寺尾 背景美術のデータを開いたら、〝空〟のところに「3DCGでよろしく」って衛藤さんが書いてきたことがありましたよね(笑)。

西脇 これは困ったなって思いましたよ!

衛藤 一応事前に演出さんにはお願いしていたんですよ。〝空〟は止め絵になると、画面的に物足りなくなるので。

寺尾 「〝空〟の雲が動いていてほしい」というリクエストは今回多かったことのひとつですね。

衛藤 EDの雲が動いている〝空〟はショックでした。これは美術じゃできないなって。

寺尾 雲を一方向に引くことだけだったら美術でもできるんだけど。立体的に動いていますからね。

西脇 〝空〟の描写にしても「UBW」では背景美術と3DCGが混ざっている感じがありますよね。

衛藤 「Zero」の頃は、背景美術と3DCGの違いがもっとはっきりしていたんだけど。背景の仕事だと勘違いされて、褒められることがある(笑)。

寺尾 〝空〟の描写は背景美術と3DCGでライバル意識があるんですよね。

——どの〝空〟を美術で描き、どの〝空〟を3DCGで描くか、決めるポイントはどこなんですか。

西脇 キャラが立って喋っているだけで10秒あると、背景美術の描き込みが必要になってくるんですよね。その時の選択肢のひとつとして、「〝空〟の雲が動く」というのがあるんです。ゲームの「Fate/stay night [Realta Nua]」のオープニングをやった時から、三浦(貴博)監督に「〝空〟はフルCGで動かしてほしい」というオーダーをいただいていたので、その流れで「〝空〟の雲が動く」というのが受け継がれているんです。

——アーチャーの心象風景の〝空〟と士郎の〝空〟では色が違ったり、物語的にも〝空〟は印象的でしたね。

西脇 もともとは1stシーズンで士郎の夢のシーンがあって、そこで士郎が見ている夢の〝空〟があるんです。あと、凛が見ているアーチャーの過去にも〝空〟があって。同じ場所なんだけど、違う目線であることが分かるように〝空〟の色を変えたんですよ。最初は〝空〟を撮影上のフィルターで色を変えたりしていたんですが、#20、#21のアーチャーと士郎が対峙するシーンでは、その違う色の〝空〟を出して、〝空〟の対決を描こうと。

衛藤 あの〝空〟の表現は背景美術のライバルだなと思って。今後はちょっと3DCGを勉強しようかなと思いましたよ(笑)。

——今回「UBW」を終えて、どんなお気持ちでしょうか。

衛藤 僕は劇場版「空の境界」からufotableとTYPE-MOON作品は参加していたんですが、当時は外の会社で受けていたんです。そして今回からようやくufotable社内での作業になった。TYPE-MOONさんが繋げてくれた関係だと思います。この数年間で成長もできましたし、今後は3DCGにも挑戦したいですね。

西脇 おお、ぜひぜひ!

衛藤 せっかくufotableにいるので、勉強をしたいですね。

寺尾 僕の今の気持ちとしては、「UBW」で僕にできることは全て遂げられたという気持ちがあります。ただ、終わった今となっては、もっとやれる気がしているのでそうだな、と。次の機会にはもっと凄いものを作りたいなと。そんな気持ちです。

西脇 ufotableのデジタル部としては、だいぶ成長できたと思います。終わればすべて美しいみたいな気持ちですね(笑)。

——近いうちに美術チームとデジタルチームのハイブリッドが見られるかもしれませんね。

西脇 なれるといいですね(笑)。

衛藤 でも、CGツールの画面が苦手なんですよ。

西脇 大丈夫ですよ。画面は使いやすく調整できると思います! 「こういう絵をやりたい」という衛藤さんのイメージを、3DCGでフォローできるように上手く住み分けをできるといいですね。

衛藤 いつになるのかは分からないですけど頑張ります。



同じ剣の丘の空間であっても、アーチャーの〝空〟は赤く燃え上がる。彼が味わった過酷な過去がその色を滲ませてしまったのか。士郎の〝空〟との対比が、アーチャーと士郎のドラマを分かりやすく表現した。

〝空〟の表現が僕にとってのライバルでした——衛藤

ufotable 徳島
スタッフ座談会

ufotableは東京だけでなく、徳島にも制作スタジオをもっている。野中卓也を中心にアニメーターが集い作画作業を進めている。

野中卓也 | Profile | のなか・たくや／絵コンテ、演出。'09年に徳島スタジオが設立した際に東京から徳島へ。リーダー的なポジションを務め、若手中心のスタジオを牽引する。

辻 雅俊 | Profile | つじ・まさとし／作画監督、アニメーター。'11年に徳島スタジオに参加。「Fate/Zero」などで活躍する。「UBW」で初作画監督。空想科学アドベンチャーシリーズ好き。

岡田 瞳 | Profile | おかだ・ひとみ／動画検査。動画検査とは動画をすべてチェックし、映像のクオリティをキープする重要なポジション。「Fate/Zero」、「おへんろ。(TVアニメ)」などで活躍している。

佐藤哲人 | Profile | さとう・てつひと／作画監督、アニメーター。ベテランアニメーターとして徳島スタジオを支える。「Fate/Zero」では原画として活躍。「UBW」では作画監督として力を振るう。

内村瞳子 | Profile | うちむら・とうこ／作画監督、アニメーター。徳島出身。「UBW」で初の作画監督補佐を担当。「マチ★アソビvol.14」では「Fate」青空教室トークに参加。ファンと交流した。

茂木貴之 | Profile | もてぎ・たかゆき／作画監督、アニメーター。「Fate/Zero」では作画監督として活躍。徳島スタジオを支えるひとり。「UBW」でも作画監督。イベントにもよく出演する。

徳島スタジオという ufotableの最大戦力

――今回は徳島スタジオの特徴や魅力を伺いたいのですが、そもそも徳島の担当話数はどうやって決まっているんですか。

野中　三浦（貴博）監督の意向が大きいと思いますね。徳島スタジオにはアクションが得意なスタッフがいるわけではないので、比較的、小芝居が多い回、コメディ色が強い回が多いような気がします。

――今の徳島スタジオの規模はどれくらいなんですか。

野中　作画スタッフだけで20数名くらい。徳島スタジオは就業時間が決まっていて、始業が10時で終わりが19時。結構規則正しい生活をしています。だから、東京とはずい分雰囲気が違うと思いますね。

辻　朝9時半にはみんな集まって、掃除を始めます。

――きっちりしているんですね。

野中　だから、比較的カット数の上がりも安定しているし、今は東京との打ち合わせをスカイプでやっているので、そんなに不便もないんです。

――今回は#01が徳島スタジオ制作。東京スタジオが作る#00と対になるエピソードですね。

野中　打ち合わせで聞かなかった僕が悪いんですけど、最初30分だと思っていたんです。でもシナリオに合わせて絵コンテを切っていくと、いつまでたっても終わらない……。不思議に思って聞いてみたら、シナリオが1時間分だった。そこで驚きました。1、2話を連続で1時間放送するなんて聞いたこともなかったですから。

――確かに前代未聞です。

野中　1時間になると、スタッフの数的に徳島スタジオだけではまかなえない。東京のスタッフにも



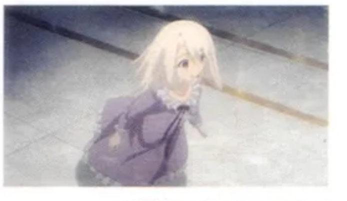
#01 絵コンテ・演出を野中卓也、作画監督を茂木貴之、佐藤哲人が務めた。徳島スタジオのスタッフの総力が結集された1時間スペシャル。アクションパートに東京スタジオのアニメーターが参加。



#04 絵コンテ・演出を野中卓也、作画監督を佐藤哲人、作画監督補佐は内村瞳子、動画検査を岡田瞳。徳島スタジオの芝居付けを堪能できるエピソード。冒頭のイリヤの入浴は永森雅人が担当。



#08 絵コンテ・演出を野中卓也、作画監督を茂木貴之が担当。動画検査を岡田瞳。前半は学園ラブコメディ、後半は学校を襲う異変を描くエピソード。士郎のヒロイックな一面が見られる。



#15 三浦監督の絵コンテをもとに、野中卓也が演出。作画監督を佐藤哲人が務めた。アクション話数のため、東京スタジオのスタッフも投入されている。キャラクターデザインの碇谷敦も参加。



#18 演出を野中卓也、作画監督は茂木貴之。セイバーの再契約とセイバーに対して固有結界「無限の剣製（アンリミテッドブレイドワークス）」を展開するアーチャーが描かれるアクション回。



#22 絵コンテ・演出を野中卓也、作画監督を辻雅俊、茂木貴之、作画監督補佐は内村瞳子。徳島スタジオの最後の担当話数。全員の力でしっとりした画面づくりを達成。

原画のキャリアの8割が「Fate」なんです——茂木

参加してもらうことにしました。

——野中さんは絵コンテを描く時は、徳島スタジオの誰にこのカットを任せるか、イメージしながら作業するんですか。

野中 そうですね。例えば＃01の冒頭の火災シーンはエフェクトも込みで全部、内村さんにやってもらおうと思って絵コンテを描いていました。内村さんは絵が達者なので、設定がない部分でも描けるかなと。あとは茂木さんにバタバタッとしたアクションをお願いしようと思って。士郎がランサーに追われて廊下に逃げて、その後えらい高速で蹴りを食らうところとか。佐藤さんには、セイバーの召喚のところをお願いしています。

佐藤 ああ、そうですね。制作担当の近藤亮くんからリクエストがあったんです。僕は「Fate/Zero」でセイバーが聖杯を壊すところのカットを担当していたんですが、その時のエフェクトを活かして今回の召喚を描いてほしいという話だったんです。

野中 召喚シーンなので、大事なところではありましたね。あと、大河は永森雅人くんにお願いしようと決めていました。彼はコミカルな動きが得意なのでその辺を全部お願いしようと。

辻 社内で一番TYPE-MOON作品が好きなのは彼ですかね。

野中 好きな人はいっぱいいるんじゃないかな(笑)。

——岡田さんは動画検査として1時間作品をやっていかがでしたか。

岡田 かなりの分量がありました。いつ終わるのかなと思っていたんですけど(笑)。学校の生徒や士郎の修理のシーンとか、細かいカットが多くて大変でした。

野中 学校は3DCGで組んでもらったんで、それを基にしました。でも、生徒たちが使う机の中は空になっていて。教科書を机の中で作画しなくてはいけなかったのは大変でした。

——辻さんと内村さんは＃01でどのようなお仕事をしたのですか。

辻 かなりの数の原画を描いた覚えがありますが……。

野中 生徒会室と、桜のシーンが中心かな。

辻 あの桜の腕のあざですね。

野中 難しかったのはキッチンのところ。狭いところの芝居なので、カメラが上手く入らなくて。

辻 もしかして、僕は面倒くさいところの担当ってことですか(笑)。

野中 芝居ですよ。辻さんは芝居をつけられるアニメーターなので。

内村 私はTVシリーズの原画は初めてだったんです。原画デビューがゲーム「サモンナイト5」のOPの2カットで。レイアウトを切ったのは今回が初めてだったんです。なので、＃01は必死であまり覚えていることがないんです。

野中 公園と病室かな。

内村 ああ、切嗣が出てくるシーンですね。

——みなさんで完成した映像をご覧になることはあったんですか。

野中 内々の上映会をしました。ufotable CINEMA（ufotableプロデュースの徳島市の映画館）で。

佐藤 1stシーズンは上映会をやっていましたよね。

野中 でもね、恐怖しかなかったですよ。＃00が三浦さんの演出で凄くクオリティが高くて。劇場版みたいな画作りでしたから。＃01はTVシリーズの延長線上のつもりだったし、大丈夫かなって気になっていました。

佐藤 クオリティに差が出たらどうしようっていう。

野中 「刺し穿つ死棘の槍（ゲイ・ボルク）」や召喚など見せ場があったし、評判がよかったので胸を撫でおろしました。

次々と若手が芽吹く勢いのある現場

——＃01は不安のなか作業を進めたということですが、自信が出てくるのは＃04の辺りからですか。

野中 いや、不安は最後まで付きまとっていましたよ。「Zero」の時のちょっと苦い経験もありますし。だから「UBW」では頑張ろうと思っていました。かたや東京のスタジオでは、以前徳島スタジオで制作した「みのりスクランブル！」で原画をやった青木（拓也）くんや栖原（隆史）くん、竹内（将）くんがメインスタッフとして活躍していたので、感慨深いなと思っていましたね。ちなみに「みのり」の作画監督は茂木くんでした。

——東京と徳島は切磋琢磨しているんですね。＃04はどのような話数にしようとお考えでしたか。

野中 僕は絵コンテの仕事を受ける時に、監督に「この話数は何の話ですか？」と聞くんです。＃04に関しては「美綴綾子がこれでいなくなってしまうので、立たせて欲しい」というリクエストがありました。辻くんに「美綴が大切だから」と何度も言い聞かせたことを覚えています。

辻 作打ち（作画打ち合わせ）の際に、絵コンテを見ながら「ここは大事」って言われると、結構気合いが入りますね。

野中 辻くんは不思議なアニメーターで普段からいい仕事をするんですが、絵をシンプルにまとめるタイプなんです。だから、アクセントをつけた絵にしてほしい時は、こっちが何度もしつこく言い続けるんです。今回は「美綴は大事だよ」と何度も何度も言いました。

辻 ははは。僕はあまり覚えていないんですが、美綴の細かい芝居とか表情とかに気を遣いましたね。

——茂木さんは竜牙兵を？

茂木 そうですね。もともと竜牙

徳島回はアクションよりも芝居重視でした——野中

「UBW」がTVシリーズの初原画なんです——内村

兵は出ないはずだったんです。ところが監督が絵コンテで1シーン丸々足してきて。急きょ犬型竜牙兵のアクションを入れることになりました。画面では犬型竜牙兵は3DCGになってますけど、最初に手描きで描いてから3DCGをはめ込んでいるんです。アニメで動物を描くのは凄く大変で、四足歩行の動物の動きを調べて、描きましたね。「ワニが走る」イメージだったんですが、スピード感の乾季で、犬の走りにしました。

——#04は佐藤さんが作監ですね。

佐藤　そうですね。作監として入りましたけど、ひたすら女の子をかわいく、男はかっこよく描きました。

野中　内村さんが描いた、屋上にいる凛たちの髪の毛のなびきがよかったですね。

佐藤　そうですね。凄くよかったです。

内村　なびかせるのは大変なんですけど、初めてのことが多いので、悩んでる暇もなくて。自分がやりたいようにやらせていただきました(笑)。

佐藤　内村さんは感覚で描くタイプですからね。

茂木　あのカットで三浦さんが内村さんのことを認めて、2ndシーズンは勝負どころでの起用が多かったですね。

——岡田さんは#04でも動画検査として活躍されていますね。

岡田　食事のシーンは大変でした。キャベツの千切りを手で描かなくちゃいけなくて。あれは辛くなりましたね(笑)。

——#08は野中さんが絵コンテ・演出。作監が茂木さん。

野中　ライダーのアクションシーンは辻さんに描いてもらいました。

辻　ライダーとセイバーが剣を交えるところですよね。僕はアクションをあまり描いたことがなかったので、かなり時間をかけてじっくり描かせてもらったんです。でも、オンエアを見たら一瞬でした。

野中　アクションシーンはそうなっちゃいますよね。

内村　私はライダーが描けたのが嬉しかった。一番好きキャラクターなので。

野中　ライダーが倒された時、首がクルンと回るのは、監督が絵コンテ修正時に追加したものです。あそこは山元(伸治)くんという原画マンがやってくれたんです。山元くんはああいう描写を凄く丁寧に描いてくれる人なので。出来上がったのを見て驚きました。

——岡田さんはいかがでした?

岡田　この時、動画マン5人くらいが原画をやることになったんです。それで動画が不足してしまって、社外にお願いすることになって、それで作業が大変でした。

野中　近藤(光)社長の判断で、入社1~2年目の子を原画にあげようということになったんです。当時はその若手の原画の絵を直さなくてはいけなくて、仕事量も増えてしまったんですが……。今では彼らが戦力になっています。

ファンが後押しする徳島スタジオの絆

——2ndシーズンの最大のアクション回。バーサーカー戦を徳島スタジオが担当していますね。

野中　三浦監督の絵コンテだったんですが、すごいアクションのシーンと、静かなドラマのシーンをはっきりと分けて絵コンテを描いてくださったんです。あと、狼を描くのが大変で。そこは永森くんが頑張ってくれました。

佐藤　最初にコンテを読んだ時に、これ完成するのかなって思いました(笑)。先行上映会で#15まで上映すると言われた瞬間に、唖然としたのを覚えています。

岡田　#15のバーサーカーは線が多いキャラなので、現場は大変でした。撮影処理が入ると、その線はほとんど見えないんですけど。

——佐藤さんは、ホムンクルスのプールを担当しているんですよね。

佐藤　そうですね。ホムンクルスの処分場というか墓場というか。設定がなかったので自分で調べて、内部の雰囲気を作りました。

野中　佐藤さんだと、廊下を走る子供時代のイリヤがかわいかった。

佐藤　子供だったので、ぴょんぴょんとああいう風にしました。

野中　辻さんも子供イリヤを担当してくれたんだけど「子供らしさが大事なので、子供らしい走り方お願いします!」と力説しました(笑)。

辻　玄関に走って行くくシーンがあって、3CGDのガイドがあったんですが、そのとおりに描くと硬い印象があったので、なるべく柔らかくアレンジした覚えがあります。あと僕が担当したのは黒いアイリですね。

野中　なんかでろでろしたやつですね(笑)。あと#15で活躍したのは内村さんかな。「内村さんにどこがやりたい?」と聞いたら、「イリヤが目を斬られるところをやりたい」と答えてくれて(笑)。

内村　最初にコンテに目を通す時に、ひと通り脳内で再生するんですけど、明確に想像ができたのが、そのシーンだったんです。

野中　見せ場だし、失敗できないシーンじゃないですか。臆することなく手を挙げてくれる若手はいいなと思ってお任せしました。絵もよかったです。

——茂木さんは?

野中　本当は#15に茂木くんを投入するつもりはなかったんです。#18を先行で作業をしてもらってて……。でも、#15がやってもやっても終わらないので、茂木くん

東京との〝差〟が常に気になります——佐藤

2ndシーズン先行上映会で初めて反応を直に感じた――岡田

が自ら手をあげてくれました。助かりましたね。ひたすら鎖を描いてくれました。若手も彼の姿を見てか奮起してくれて。たくさんのカットの第2原画をやってくれました。

――#18はセイバーの再契約。徳島スタジオの仕事はどうでしたか。

野中 #18は茂木くんと2人で「再契約」と「無限の剣製（アンリミテッドブレイドワークス）」を頑張れば何とかなるはずだと、算段を立てていたんです。それで茂木くんと若手に先行して作業を進めてもらいました。

茂木 セイバーが活躍するのは、この#18だけなので上手くできればおいしいなと思っていましたね。

内村 セイバーとアーチャーのアクションを担当したんですが、私にとって初めてのアクションカットだったので大変でした。

野中 あともう一点、アーチャーの表情も大事にしようと思っていました。この話数には士郎っぽい表情をするカットがあるんです。

――#22は魔術回路の移植回ですね。茂木さん辻さんが作監でした。

野中 辻くんは初作監。スケジュールがない中頑張ってくれました。

辻 初めてなのでどうなるかなと不安がありましたが、#23は凛ちゃんをかわいく描かなければいけないので頑張りました。ファンサービスもありますし、ゲームもやってたので、どういうシーンかはよく分かっているつもりだんです。いい感じに描きたいなと。

野中 あと、内村さんには魔術回路の移植が終わった後、凛が枕でポカスカやるシーンをお願いしました。男性より女性の方があいうカットは上手く描けるかなって思って。

内村 はい。かわいく描かなきゃいけないなと（笑）。楽しんで描こうと思って臨みました。

――茂木さんはどちらを？

茂木 魔術回路移植中の凛の回想シーンです。中学時代の凛が出てくるんですが、武内崇さんから設定が来たんです。それが凄くかわいらしかったので、これを描けると思うと嬉しかったですね。

野中 やっぱりこういうシーンは作監クラスの人にやってもらわないと。士郎の高跳びの動きも含めて、凄くよかったと思います。

――岡田さんの動画検査は。

岡田 激しい動きのカットがないので、絵を崩さないように丁寧に動画をまとめていきました。あと動画の新人さんがこのあたりから入ってきて。「UBW」に滑り込みで参加させることができてよかったなと思います。

野中 今年の春に入った新人が、ここで合流したんです。

――「UBW」の制作も一段落しました。「Fate」シリーズに関わられた感想をお聞かせください。

野中 ファンのありがたさを本当に実感したタイトルです。ファンのみなさんは、ずっと応援してくださるじゃないですか。それは僕たちのモチベーションに確実に繋がっていますね。しかも、そのファンの熱気を直接ufotable cafe徳島やufotable CINEMAで見られるので、本当に力になります。ufotable CINEMAで開催されたリアルタイム鑑賞会に僕と茂木さんが参加したんですけれど、2時間くらいファンのみなさんとの歓談コーナーがあったんですよ。ファンの方と一緒にお食事して、話しかけられて、質問攻めに合うっていう。

茂木 大変ですけど、ありがたい場所でしたね。

野中 時間が長いのはちょっと大変ですけど、たまにあるのは凄く刺激になります。

茂木 「Zero」から5年くらいやっていますが……。

辻 茂木さんの原画キャリアの8割がTYPE-MOON作品（笑）。

茂木 そうですね。劇場版「空の境界」からずっとやっているので、本当にお世話になっています。

――ちなみに茂木さんが描いてて楽しいキャラは。

茂木 僕はセイバーが好きです。早く、黒いセイバーも描いてみたいと思っています。

――内村さんはいかがですか？

内村 「Fate」シリーズに動画時代からずっと関わっていて、私のアニメーターとしての人生の大半が「Fate」シリーズで占められています。動画から原画、作監補佐と経験できて本当に光栄です。

佐藤 僕は毎週、ニコニコ動画で「UBW」のオンエアを見ていたんです。コメントの弾幕を見ていると楽しいんですよね。あと感想を読んだりしていました。ファンが喜んでくれるように作れたらいいなと思っていました。

――岡田さんはどうでしょう。

岡田 私は東京で開催された2ndシーズンの先行上映会にお邪魔させていただいたんです。その時に初めてファンのみなさんと一緒に作品を見て、感動してくれるお客さんがたくさんいることにびっくりしました。あの風景を見て、もっと頑張ろうと身を引き締めました。

――最後に辻さんお願いします。

辻 僕は「Zero」から、徳島スタジオに参加しています。「Fate」シリーズはファンの応援があるからこそ今まで続いている作品です。それが僕らのモチベーションにもなっている。ずっと関わることができて、幸せだなと思っています。

桜のキッチンシーンとか小芝居担当でした――辻

音楽
深澤秀行

Profile
ふかさわ・ひでゆき／音楽家。オフィス・ウィズアウトに所属。岩代太郎とともに「レッドクリフ」などの映画に参加。ゲーム「ストリートファイターⅣ」、「モンスターハンター」シリーズの楽曲も。

全話全曲フィルムスコアリング 楽曲を作り続けた1年

——「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」のお仕事がきた時はどんなお気持ちでしたか。

深澤　作品のことを勉強すればするほど、本当に奥が深いことが分かって。これはとんでもない作品の制作に参加することになったなと思いましたね。今回のルートでは、前半にライダーがリタイアしますが、ほかのルートでは生き残っていたりする。いなくなるからといって英霊たちを決して軽く扱うことはできないなと。

——深澤さんはTYPE-MOON作品の「魔法使いの夜」でも楽曲を提供しています。TYPE-MOONらしさを意識していますか。

深澤　世界観としてはゲーム「魔法使いの夜」に近いものがありますが、「Fate」は会話劇なんですよね。会話も情報量が多いし、セリフのテンポも独特。今回はアニメーションなので、尺をしっかり決めて楽曲を作るところが大きな違いでした。

——今回は全曲を映像に合わせて書き下ろしている（フィルムスコアリング）んですよね。

深澤　そうなんです。最初それを聞いた時はエライことになったぞ、と思いましたね。ただ、この作品はキャラクターたちが育ち、変化する話でもあるんです。アーチャーも士郎も数話前のアーチャーや士郎じゃない。変わっていくんですね。シーンに合わせて違う楽曲で作ることによって、その変化を丁寧に描けるなと思いました。

——楽曲作りはどのように進められたのですか。

深澤　そうですね、音響監督の岩浪美和さんやufotableのプロデューサーの近藤（光）さんから音楽メニュー（楽曲の発注リスト）をいただいて、それで楽曲を作るんです。その時点で絵コンテ撮の映像をいただけるので、その映像に合わせて曲を作っていきました。映像だけでなく、脚本も参考にしています。ト書きを見るとキャラクターがどんな表情をしているか分かるので、それが手助けになることもあります。

——各話の楽曲の入るタイミングも調整していたんですか。

深澤　音楽のテンションが分からない時は自分で台本を見ながらセリフを読み上げて、楽曲を考えたことがありました。会話の中で感情が動くシーンは「楽曲を静かにしてみよう」と考える時もありましたし、意思が固まったなと思うシーンは、「メロディを入れてみよう」とか。会話の間が脚本から分からない時は、自分でセリフを読み上げてみて、それを録音して。テンションを考えたことがありました。

——SE（効果音）が入るところは分かっているんですか。

深澤　絵コンテ撮の映像に「SE」が入るところは「SE」というマークが入るので、そこは意識して、曲を作っていました。「SE」のマークに音楽の入りが重なるとどうしても音楽が引き立たなくなってしまいがちなので。ただし、その「SE」マークはタイミングが指示されているだけで音量も音の長さも想像でしか分からないんですよね。結局、ダビング（音響編集）作業の時に効果の小山（恭正）さんがバランスを調整しています。小山さんのプロの技にはいつも助けられていました。

——楽曲制作の際に、キャラクター

Fate/stay night [Unlimited Blade Works]
オリジナルサウンドトラックCD

1st Season O.S.T

01 Unlimited Blade Works
02 Rin:Remembrance～召喚
03 Archer
04 Shirou：赤い記憶～Invocation
05 Face to Face
06 Souls to Fight
07 Storm
08 Vortex of Fate
09 Rin's Melody
10 Daydream
11 A Sword, No Words
12 Purple Shade
13 Into the Battles
14 Arrow
15 Rin:my wish
16 Two Hearts
17 Reason to Kill
18 Fist of desperate～Awakening
19 Dark Glow
20 Unacceptable
21 Rule Breaker
22 Shirou:Nowhere to go
23 Each Choices, Each Steps
24 Far Away from You
25 THIS ILLUSION
26 count it from zero ※
27 down in the zero ※

※music by YUKI KAJIURA

1st、2ndシーズン合わせて総制作楽曲数は365曲でした

曲のテーマを考えたことはありますか。

深澤　楽曲を作る前に、それぞれのキャラクターのイメージカラーをメモしました。色があると楽曲のイメージが浮かびやすくなるんです。遠坂凛のテーマはピアノをメインにしたり、衛宮士郎のテーマはエレキギターでメロディを弾いたり、キャラクターごとに楽器を変える場合もありました。

——楽曲が出来上がったら、どんな作業をするんですか。

深澤　楽曲が出来上がると、近藤さんにチェックしてもらいます。近藤さんに聴いてもらう時は、絵コンテ撮の映像に僕が作った音楽を付けて、ひとつのムービーとして書き出してお渡ししていました。すると、近藤さんから楽曲に対する細かいリクエストがくるんです。例えば、楽曲が入るタイミングが早いなと思ったところは「ダビングで対応しましょう」とか。「この曲は作り直してください」とか。他にも1stシーズンの#04の作業の際は、近藤さんに僕の家に来ていただき、その場で直接指示をもらって楽曲を作ったこともありましたし、#08では、クライマックスにかける楽曲の候補曲を3曲制作して、ダビングの時に皆さんの意見を聞いて、使用する曲を選んだんです。

——各話のダビングには毎回出席されていたんですね。

深澤　ええ、毎回出席していました。映像とぴったり合わせて作っているので、ダビングの時にズレてついていないかチェックしないといけないんです。ズレていると「俺は何のために生きてきたんだ」ぐらいのショックがありますから(笑)。音楽作業の時は、まだ色が付いていないことが多かったので、オンエアで完成した映像を見て「ここ、雪降ってたのか!」みたいな時もありました(笑)。

——ダビングの時に、音楽を修正することがあるんですか。

深澤　ありますね。ダビングのスタジオではPro Tools（サウンドソフト)を使っているので、それを操作させてもらい、「この波形を、こっちに移動させてですね」とやりながら楽曲を修正しました。録音調整の土屋(雅紀)さんは音響編集というものを凄くシンプルに捉えているので、僕だったら絶対にできないような大胆な編集をその場でできるんですね。あれはすごいテクニックだなと思って、僕も家で作業している時に、土屋さんの編集スタイルを真似してみたんです。そうしたら、全然うまくいかなくて(笑)。あれは土屋さんの経験に裏打ちされたテクニックなんだろうなって思いました。

——フィルムスコアリングということは毎週、新曲を何曲も作らなければいけないわけで。その作業量はとてつもなく大きかったんじゃないかと思うのですが……。

深澤　まあ、大変なんですけど、一度これでスタートすると途中で変えられないんです。自分でも欲が出てくるので「このシーンは事前に作った楽曲を編集して使用します」と言われると、ちょっと自分で作りたくなってしまう。物量的にはもちろん厳しかったと思うんですけど、自分としては満足度も高いお仕事でしたよ。

——オーケストラの楽曲もありますよね。それはレコーディングしているんですか?

深澤　1stシーズンだけで、5回もレコーディングをさせていただきました。贅沢な仕事ですよね。#12(1stシーズンラスト)のためだけに1回レコーディングをしていますからね。岩上(敦宏)プロデューサーの覚悟を感じました。

イメージから曲へ、個性的な作曲法

——深澤さんはどのように音楽を作っているんでしょうか。

深澤　僕は楽器が演奏できないん

Fate/stay night［Unlimited Blade Works］
オリジナルサウンドトラックCD

2nd Season O.S.T

01 Sorrow_UBW Extended
02 Warfare Again
03 Untold Master
04 Suite:Illyasviel von Einzbern
05 Overcome the Myth
06 Blue / Red
07 Blazing Ashes II
08 紫の粒子
09 Ideal / Betrayal
10 英霊の正体
11 Journey
12 Ocean of Memories
13 かつての夢
14 架空の英霊
15 衝突/超越
16 THIS ILLUSION_UBW Extended (Instrumental)
17 into the night_UBW Extended
18 約束された勝利の剣_UBW Extended
19 エミヤ_UBW Extended
20 新たな夜明け_UBW Extended
21 will
22 深き眠り_UBW Extended
23 Music for Promotion Video
24 LAST STARDUST (soundtrack edit)

です。だから、作曲する時は頭の中だけで作っています。絵を見たら、曲のフレーズとアレンジが思い浮かぶので、それをリアルタイムでPCに打ち込み始めるんです。基本的には頭の中で完成形が聴こえているので。作曲自体は一瞬、具現化するのが大変……という感じですね。時間がかかるとしたらシーンの意味が読み取れない時でしょうか。#12で士郎の無力感をイメージにした曲を作る時に、無力感って何だろうと迷ったんですけど、画面の中に凛のペンダントがあったので。そこを手掛かりにした曲を作りました。絵があるからこういう作曲法ができるんじゃないかと思います。

——イメージ先行の作曲法ですね。

深澤　結果として演奏し難い曲ができることもあって、以前はレコーディングの時に演奏家さんが苦労することもありました。最近はさすがに事前に調整するようになりましたけど。そういう意味では、僕は変な作曲家なんだと思いますよ。変わった曲作りをするタイプですけど、そこを気に入っていただければと思います。

——楽曲を作っていて、アイデアが出ない時はありましたか。

深澤　楽曲が出てこないっていうことはないんですよ。アイデアが出てこなくなったら、僕はもう……山に籠ります。籠ってもアイデアが出てこないかもしれませんけど(笑)。……でも、どうですかね。そういう時はもうすでにアイデアが枯渇しているかもしれませんね。それはこれからの仕事で分かるのかもしれません。





#22で魔術回路を得た士郎が、セイバーと決戦に向かう覚悟を決めるシーン。「ここにセイバーの音楽は集約しています。曲を3段階に分けていて冒頭はあえて静かに入っています」

#22にセイバーの音楽を集約しました

——1stシーズンではどれくらいの楽曲を作っていたんですか。

深澤　えーと、220曲ですね。

——2ndシーズンもフィルムスコアリングですよね。2ndシーズンではどれくらいの楽曲を作っていたんですか。

深澤　140数曲……。「UBW」は全部で結局365曲ほど作りました。自分でも思いますがスゴイですね(笑)。

——1stシーズンと2ndシーズンでは楽曲の方向性に違いはありましたか。

深澤　2ndシーズンは登場人物たちがひとりずつ減っていくので、いろいろな消え方を上手く演出できたらいいなと思っていました。それから「UBW」がどんな結末を迎えるのかがずっと気になっていました。ただし#25は本編と全然別物と聞いていたので、なるべく考えないようにしていました。あと、2ndシーズンは先行上映会で#13から#15まで上映されるということで、そこにひとつの作業の山がありました。特に#15はみんな大好きイリヤさんの最期ですから……。あの話数は近藤さんと一緒に作り込んでいきましたね。

——それはどんなやりとりだったのでしょうか。

深澤　最後の、バーサーカーが天の鎖で縛られ、ギルガメッシュが剣一本を持ってイリヤの目を斬ろうとするシーンは、ギルガメッシュの怖さを際立たせようとして、かなり迫力ある音楽を作ったんです。だけど、近藤さんから「これは違うんですよ」と。「このシーンはイリヤがバーサーカーを思う気持ちが続いているので、もっとイリヤのテイストを活かした楽曲にしたいんです」と言われたんです。なるほど、この#15全体を通して、イリヤ色で通したいんだなと。近藤さんとしては、イリヤの心情とバーサーカーの関係をしっかり描こうとしているんだなと思いましたね。

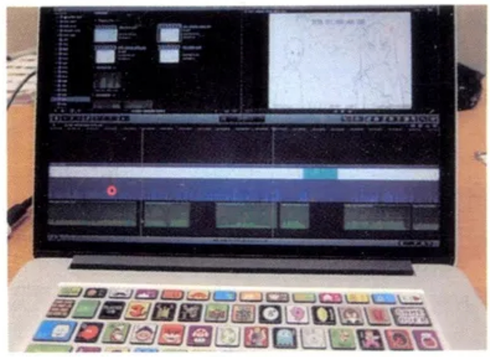
——#14には新キャラクターも登場しましたね。

深澤　そうですね。これまた、みんな大好きアトラム回ですね。TVアニメから入った人からすれば「誰!?」ってキャラクターだと思いますけど(笑)。キャスターは1stシーズンの中ボス的存在だったので、1stシーズンで作った曲を引き継ぎました。怖いイメージで、謎めいたメロディにしていたんですけど、#17でキャスターが紫色

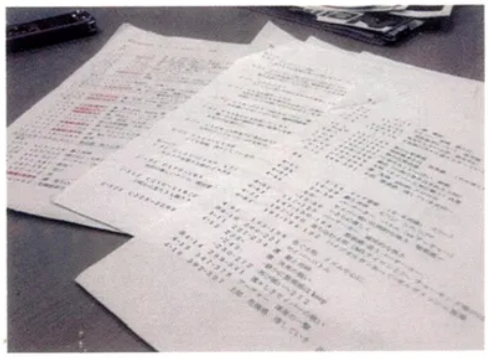
365曲の一部分



岩浪音響監督からの音楽メニュー（発注書）には、カット番号と尺（時間）が書かれている。岩浪の楽曲指示は短く簡潔。「殺気！」というキーワードや「パイプオルガンあって、ギルガメッシュ登場」などシーンの展開が書かれている。深澤はこれをもとに楽曲を膨らませていくことになる。なお、深澤は自分の作った楽曲をすべてiTunesに入れて整理している。ひとめでどんな楽曲があるのかがわかるのだ。「iTunesに入れておくとサウンドトラックをつくる時や選曲をする時に便利なんです。自分のトラックリストには今は『Fate』の楽曲しかありません」



セイバーのテーマ曲はフレンチホルンを使っている。力強いメロディは男性的なイメージが感じられる。遠坂凛のテーマ曲と士郎のテーマ曲はテンポが同じ。関係性が音楽で描かれる。



の光を放って消えるシーンでもその楽曲を使うことができて、自分的には「結構いいのでは」と満足ができました。音楽でひとつのドラマを描くことができたと思いましたね。

——#20、#21のアーチャーと士郎が対決するシーンはどんな楽曲を作ろうと思いましたか。

深澤　アーチャーと士郎は、現在の自分と選択された未来の自分ということなので、音楽的にはそれぞれテンポも調も違うんです。でも、最終的にアーチャーの曲（テーマ）と士郎の曲をミックスできるように考えていました。#11で士郎が初めてアーチャーの武器（干将・莫耶）を投影する時に、メロディは士郎（のテーマ）なんですが、バックグラウンドの演奏はアーチャーのテーマのコードを使っているんです。あのシーンからアーチャーの匂いを漂わせておいて、そこから以降、士郎が出てくるシーンは、アーチャーのコード進行を使うようにしていました。それもあってアーチャーが退場した後も、士郎のシーンでアーチャーのテーマ曲が流れたりしているんです。

——ギルガメッシュはどんな楽曲にしようとお考えでしたか。

深澤　ギルガメッシュの曲は「こいつ何者なんだろう？」みたいな謎がある時と、1対1のバトルの時とで敢えて変えています。彼の最期は、メロディはあまりない楽曲になりました。勝てるかどうか分からない圧倒的な強さに主眼をおいています。

——#24はギルガメッシュ対士郎、セイバーと凛が聖杯と対峙するクライマックスですね。

深澤　三浦（貴博）監督はこのセイバーのシーンで使いたい音楽演出があったようです。原作ゲームのBGMをシーンに合う形で、一部こちらでアレンジしていました。でも、ほとんどは原作BGMをそのまま使っていますね。

作曲だけでなく選曲という楽しみを「Fate」で味わえた

——最終話（#25）はまさかのロンドン編でした。どんな楽曲を作ろうとお考えでしたか。

深澤　舞台がロンドンということもあって、近藤さんから「バグパイプが入った楽曲の候補」を何曲か送っていただきました。「このテイストがほしい」とおっしゃっていたので、何とか作ってみました。あと、新キャラのルヴィア登場のシーンはかなり悩みましたね。

「Fate」の世界に歩み寄り「Fate」の世界が生まれる

——「BD BoxⅡ」にはゲーム版のもうひとつのエンディング「sunny day」が収録さています。こちらはどんな楽曲を作りましたか。

深澤　「sunny day」の音楽メニューは確か4曲〜5曲あったんですが、新曲はほとんど使わないということだったので、1stシーズンから2ndシーズンまでに作った曲を編集して入れています。エンドロールで流れる曲は原作ゲームのBGMがそのまま流れているんですが、結果として「UBW」の音楽の総決算的なエピソードになったと思います。

——「BD Box」には1stシーズンでも、2ndシーズンでも、深澤さんのサウンドトラックが付いてきますね。このサウンドトラックについてお聞かせください。

深澤　劇中だと音量が小さかったり、楽曲の一部だけが流れたりするので、それを全部聴いていただこうと思いました。一部、楽曲2〜3曲分を1曲分にミックスしています。他にも演出上、音楽を変更せざるを得なかった楽曲が元のままフルで入っていたりします。

——放送が終わって「BD BoxⅡ」の特典の制作も終わって、いよいよ「UBW」の作業もひと段落ですね。どんなお気持ちですか。

深澤　放送が終わった段階で一度終わりを感じました。一年間ずっと作曲作業をしてきたので、やることがなくなって寂しい気持ちになっていたんです。でもその時、特典の「sunny day」の話がきて、ちょっと救われた気持ちになりました。「まだ作業あるじゃん！」って（笑）。実は別の仕事をしていて、めちゃくちゃ忙しい時期だったんですけどね……。でも、「sunny day」は新曲を作る作業は少なくて、過去に作った曲を選曲して、編集するのが主だったのですが、選曲するのも楽しいことだとここで気付かされました。今、曲を作ると「Fate」っぽい曲ばかりが出来上がるんです。最初に「Fate」の楽曲を作り始めた時は、自分の中にない楽しい楽曲を作っているなと思っていたんですが、1年経って「Fate」が自分の一部になってしまったんだなと感じました。今となっては、もっともっと「Fate」の楽曲を作っていたい気持ちです。

プロデューサー

岩上敦宏

Profile

いわかみ・あつひろ／アニプレックス・プロデューサー、執行役員常務、企画制作グループ本部長。プロデュース作品に、劇場版「空の境界」、「Fate/Zero」、「魔法少女まどか☆マギカ」シリーズなど多数。

今、ひとつだけ実現するならそれは「UBW」という物語

―まず岩上さんの本作における立場を教えてください。

岩上　私は今アニプレックスの制作と宣伝を統括する立場でもありますが、「Fate/stay night」は劇場版「空の境界」からの原作・制作チームですので、自分がメインのプロデューサーとして立っています。

―「Fate/stay night [Unlimited Blade Works]」のアニメ化はどのような経緯で決まったんですか。

岩上　「Fate/Zero」のあと「Fate/stay night」もアニメ化できたらいいね、というような話はしていたんですが、アニメ化をすると最初に決断したのはufotableの近藤（光）さんですね。そこから奈須（きのこ）さん武内（崇）さんとも相談して、プロジェクトを整えていきました。ただ、ルートを何にするかはスタッフそれぞれに意見がありましたね。その時は私は「UBW」を推していました。私がゲームをプレイした時「Fate」（セイバールート）から続く大きな物語が「UBW」（凛ルート）で完結するという感じがありました。「Heaven's Feel」についてはひっくり返して裏の物語という感じですよね。もちろん全ルートをアニメ化できればそれがベストなんですが、今、ひとつだけを実現するとすれば「UBW」だろうと。あと、視聴者の視点から見ると「Fate/Zero」との相性も「UBW」はいいと思ったという部分もあります。衛宮切嗣という男が遺したものが昇華される物語ですから。

―今回は2クールの中に1時間放送が3本あったりと変わった構成の印象がありました。

岩上　今回はシナリオ制作がufotableさんで、構成もメインはufotableさんでした。#00、#01と2本も1時間放送にすると決めたのも、#12を1時間放送にすると決めたのも近藤さんですね。近藤さんがパワフルだからこそ、こんなムチャができるんです。もちろん現場には三浦（貴博）監督やキャラクターデザインの須藤（友徳）さん、奈須さんがいて、各自で意見を出し合いながら制作を進めています。でも「UBW」を振り返るとどうしても近藤さんの名前が頻出してしまいますね。

―最終回（#25）はCMを挟まない放送形式でした。

岩上　本来は難しいことなのですが……。今回の「UBW」は1時間放送が多かったこともあって、放送局の多さよりも放送フォーマットの自由さを選択しました。具体的には一次放送はTOKYO MXさんとBS11さんだけでした。放送局が全国で増えてくるとこういった調整も難しくなってきます。今回はTOKYO MXさん、BS11さんが作品を理解してくださって、協力的に動いて頂けたので実現できたということです。ただし、大阪や名古屋、放送できなかったエリアのファンの方には放送できず本当に申し訳ありませんでした。理由はこういうことなのでお許しいただければと……。

―パッケージ版の「BD Box II」にはアナザーエンディングの「sunny day」や各話のオリジナルエディションが収録されています。どういう経緯で実現したんですか？

岩上　「sunny day」は三浦監督が「やりたい」と提案してくださったんです。2つめのBOXを手にとってくれたファンの皆さんに、新たに見ていただく映像があればいいよね、というところから始まって、最終的に三浦監督の案を採用したという形です。オリジナルエディションはパッケージのためにつくったわけではありません。スタッフの「ここまではどうしても描きたい」という思いの結果、尺が長い話数ができてしまうことがあります。オンエアではどうしても既定の分数に収めないといけない。それでカットしてしまった部分を含めてBDに収録しています。だからその名のとおりオリジナルエディションが本来のアニメ「UBW」の姿と言えます。

―劇場版「空の境界」から8年。ufotable×TYPE-MOON×アニプレックスの座組で「UBW」をつくり終えてどんなお気持ちですか。

岩上　いいエンタメ作品は時間的耐久性があるものだと思っています。たとえば10年後に「Fate」シリーズを知らない人が「Fate/Zero」や「UBW」を見て「面白かった！」と言ってくれたらいいなと思っています。個人的な気持ちを言わせていただくと、自分にとっては劇場版「空の境界」が出世作だと思っていて、このチームには感謝と思い入れがあります。ただしエンタメの世界は残酷で、思い入れだけでは続かなかったりする。仲良しが集まっただけでは作品は作れないんです。でもTYPE-MOONさんもufotableさんもこの8年間ずっと活躍を続けていて、より高いレベルに達していて、だからこそ作品を一緒に作り続けることができます。今後もこのチームを続けられるように自分も頑張ろうといつも思っています。

この作品が10年後も面白い作品であるように

プロデューサー 近藤 光

Profile
こんどう・ひかる／ufotableプロデューサー、代表取締役社長。ufotableを設立（'00年）して以来、自社制作作品のプロデュースを務める。徳島市で開催されるマチ★アソビの総合プロデューサーも兼任。

ファンの歓声が突き動かした「Fate/stay night」アニメ化

——過去のインタビューで「Fate/stay night」のアニメ化を決意したのは、「TYPE-MOON10周年記念イベント「TYPE-MOON Fes.」でufotableが制作した「Fate/stay night[Realta Nua]」のOP映像を披露した時だ、と伺いました。その時の歓声はいまでも覚えていらっしゃいますか？

近藤　覚えてますよ。やっぱりファンが喜んでくれることをやりたい。しかも僕ら的には流れもよかった。そもそも「Fate/stay night[Realta Nua]」のOP映像の仕事が来たのは、「Fate/Zero」をやっている最中だったんです。僕らは劇場版「空の境界」で、TYPE-MOONさんやアニプレックスの岩上敦宏さんといっしょにやってきて、そこから高橋祐馬（アニプレックス・宣伝プロデューサー）さんと出会って。次々と新しい監督が育ち始め、作画も力をつけてきた時期でした。正直、その仕事を引き受けられるかどうか微妙な時期だったんですが、武内（崇）さんが「10周年記念イベントで発表したい」と言われたので、やるしかないと。そうしたら、あのイベントでの大歓声……。そりゃもうTVシリーズをやるしかないという気持ちになりますよ。監督は「Fate/stay night[Realta Nua]」のOP映像をつくった三浦（貴博）でいくしかないと思いました。そして後日、武内さんと岩上さんに「アニメ化をしたい」とはっきり伝えたんです。

士郎の新しい一歩になった「UBW」

——「２０１４年、２０１５年の『Fate/stay night』を作る」という目標に手ごたえを感じていますか。

近藤　今回は２０１４年、２０１５年の「Fate/stay night」のために奈須（きのこ）さんと一緒に作ってきたんです。追加でオリジナルシーンを付け足したところもあれば、原作の曲をつかったところもあった。そうやって今までのものを尊重しつつ新しいものを作ってきた。それが最も記憶に新しいのは最終話（#25）です。新しいものを作るのならば、士郎が戦いの末に見たものをつくらないと、今の「Fate/stay night」にならないでしょう。行き先がロンドンになったのは、あくまで結果であって。士郎がその後にどうなったかを描くべきだろうと。そういうやりとりを3ヵ月くらいしたかな。今だから言えますが、最初は僕以外みんな反対するという、そんな状況だったんですよ（笑）。確かに、ここで新しいことをするのを怖いですよね。でも、映像が出来上がったら、みんな「よかった」とほめてくれて。本当に新しいものをつくるのは大変だなと思いましたね。

——近藤さんが今回の「UBW」で印象に残っているご自身のお仕事をあげるとすると？

近藤　音楽関係ですね。基本的に音楽の指示は僕がやらせてもらいました。ufotableは（曲の）フイルムスコアリングをこれまでずっとやってるんです。「フタコイ オルタナティブ」は僕がやって、「がくえんゆーとぴあ まなびストレート」では平尾（隆之）くんが指示を出していた。劇場版「空の境界」は第一章と第五章を監督がやって、それ以外は僕が担当しています。今回は僕が音楽の深澤（秀行）さんと直接やりとりして各話の音楽をどうするか、どこで音楽が流れるかを決めさせていただきました。深澤さんは今回、ものすごい曲数をつくってくれて。本当に頑張ってくれました。

——劇場版「空の境界」から8年。ufotable×TYPE-MOON×アニプレックスの座組で「UBW」を作り終えてどんなお気持ちですか。

近藤　劇場版「空の境界」から考えると、全部の作品に関わったメインスタッフって僕と須藤（友徳）くんなんですよね。僕と須藤くんは常にフルスロットルで次から次へと作品に参加している。須藤くんという大黒柱がスタジオにいるのは大きいと思います。そこに新しい風を入れるために今回は田畑（壽之）くんを入れさせてもらいました。彼は本当によかったと思います。

——今回「UBW」を作る前と作った後で、ufotableの変化を感じることはありましたか。

近藤　「UBW」をやってよかったと思うのは、栖原（隆史）くんや白井（俊行）くん、石塚（みゆき）のような若手が伸びてきて、「次へ行けるぞ」という自信がついたということ。ファンに喜んでもらえる作品を作るということが、スタッフにいい状況を作っているんだなと思いましたね。

——スタッフが作品に愛情を込めることで、ファンがその作品を愛し、スタッフに刺激を与えるという好循環が起きていると。

近藤　そういうことですかね。奈須さんや武内さんも喜んでくれたし。これまで「Fate/stay night」に長年関わってきたキャストのみなさんも刺激になったんじゃないでしょうか。結果として、新しいファンにも喜んでもらえるようなものになっていたら、それが一番ですね。

TYPE-MOON
原作

奈須きのこ

Profile

なす・きのこ／TYPE-MOONのシナリオライター、小説家。代表作に小説「空の境界」、ゲーム「魔法使いの夜」などを手掛ける。最新作はゲーム「Fate/Grand Order」（脚本・ディレクション）。

キャラクターデザイン原案

武内崇

Profile

たけうち・たかし／TYPE-MOON代表。キャラクターデザイナー、イラストレーター。代表作にゲーム「魔法使いの夜」、挿絵「ヴァンパイヤー戦争」（笠井潔）など。

10年以上前の2004年、TYPE-MOONは「Fate/stay night」を生み出した。10年の想いを込め2人はアニメ化に臨む。

夢のような時間 理想が叶うアニメ化

――「Fate/stay night [Unlimited Blade Worlks]」もオンエア終了です。今の感想はいかがでしょう。

奈須　終わった直後はゴージャスな体験をしたなというのがあったんですけど、しばらくたってみると、現実感がなくなっていて、「あれって全部夢だったんじゃないの?」と思い返したりしています。

――「stay night」は、「セイバー（「Fate」）」ルートと劇場版「UBW」と、2度の映像化に恵まれた作品です。今回はそれを踏まえたうえでの変則的なTVシリーズになる、という自覚はありました。「もう一度『セイバー（「Fate」）』ルートをやってほしい」と言うファンからのリクエストがあるのを踏まえての「凛（「UBW」）」ルートだったので「やるからにはそういう声が引っ込むくらいのいい作品にしないといけない」というプレッシャーもありましたし。それで「『UBW』だけれど『UBW』だけで終わらない2015年にふさわしい「Fate/stay night」を目指そうとufotableさんと目標点を定めました。その後、#00と#01の絵コンテが上がってて、いろいろな不安が消し飛びました。同時に、このクオリティで全25話やるのか……と固唾をのみもしましたよ。これは凄いことになるなというのが当時の素直な感想でした。結局、全体を通してオリジナル要素も増え、作る側も見る側も面白いものになったと思います。僕らはあくまでコンテンツを提供しているだけなので、ufotableさんの100分の1の苦労もしていないんですけど、見事に走り切ったな、という充実感があります。その上で、終わってみると夢だったんじゃないの?と言う気持ちがある。それぐらい素晴らしい映像化だったと思います。武内くんはどうだった?

武内　僕は脚本会議に出たりはしていなくて、いわゆる通常の原作者みたいな立ち位置で、自分たちの作品がとても贅沢なかたちでアニメ化されていくのを体験させてもらった印象なです。これまでは原作そのものをアニメ化する流れだったんですが、今回は奈須とufotableさんの想いがかたちになって「Fate/stay night」がアニメとして新しく生まれ変わることを成し遂げたなと感じました。

――最終話（#25）がロンドン編になった時はいかがでしたか。

奈須　最終話に関しては、最初ぼんやりと1話分かけてエピローグをやるんだろうなと考えていました。みんなギルガメッシュ戦で頭がいっぱいで、とにかくそこを乗り切ろうとしていたので、エピローグが1話分あれば綺麗に収まるだろうくらいに思っていたんです。それが脚本の段になって近藤（光）さんがぽろりと「僕はエピローグって消化試合みたいで苦手なんだよね」とこぼした。それ言っちゃうのか！と目を丸くしながらもみんな思ったんですよね。「うん、実は同じ気持ちです」って。バトルものの作品だと最後のボス戦がピークで、エピローグはテンションが下がってしまう。作り手側も見る側も何を楽しみにすればいいのか分からなくなるのがイヤだったんですね。そこで話し合った時に「じゃあ、例えば1年後のロンドン編をやってみますか?」と提案してみました。あくまで提案のひとつで、これを切り口にしてみんなで話し合おうとしたんですけど、なんとなくその場の空気は「……やっちゃう?」で固まっていたと思います。その会議ではufotableさんに何案かをもち帰ってもらって、一週間後、正式に「ロンドン編をやりたいです」と言うお返事をいただいたんです。ぶっちゃけて言うと、ちょうど「Fate」シリーズ

アニメ化することの意味を考えたうえでの作品になった——武内

の派生作品である「ロード・エルメロイII世の事件簿」や「Fate/Grand Order」が動いている時期だったので、冬木では終わらない物語や視点を世界に移して広げていく話は丁度よかったんです。

——確かに#25にはルヴィアもロード・エルメロイII世も登場しますよね。

奈須　ゲーム版の「凛ルート（「UBW」）」のエピローグって、次のルート（桜ルート＝Heaven's Feel）があるから成立しているところがあるんです。それを今回のアニメの最終話にすると、あのオチではちょっと弱い。このアニメに2クール付き合って見てきてくれた人が楽しめるような、ズシンと重みのあるものをやりましょうと。三浦監督もそこを気にしていたので、渡りに船ということもあり、ロンドン編になりました。ただ、冬木からロンドンに場所を移すことで、背景美術も全部新規で描かなければいけないし、作業も多い。そこも踏まえて、最終決定をしてくださったのはufotableさんです。

武内　それは、脚本が#24まで行ったところで考えたの？

奈須　いや、脚本の打ち合わせがギルガメッシュ戦に入った頃あたりに、そろそろ最終エピソードどうしようかっていう話になって。作業量の負担を考えたら、正直ゲームのエピローグをアニメ化する方がよかったと思いますよ。でも、それではダメだった。

武内　その中で、ufotableさんと奈須が〝その先〟を描いていくことがこの作品に必要なんだ、となっていくのはいい感じだと思いましたね。

——ルヴィアも登場しましたね。

奈須　やるからにはサプライズとファンサービスも入れたくて、見目麗しいレディに登場していただきました。士郎たちが外部の人間や立場の違う人間と交差することで、世界の広さを出せたらいいなと。時計塔の描写も、これまでの作品では避けていたんですが、そろそろ真面目に描こうと覚悟を決めました。

——お2人はロンドンに取材旅行へ行っているんですよね。

奈須　そうです。その取材旅行の時は。アニメ「UBW」でロンドン編があるなんて考えもしていなかったですが（笑）。

武内　「TYPE-MOONエース」の企画でイギリスに行かせていただいたんです。その時にロンドンにも行きました。その経験が今回のアニメに役立ったのでよかったです。

奈須　ロンドンに一度行ったことがあるから、アニメの打ち合わせの時に「ロンドン編はどう？」と軽く言えたのかもしれません。

武内　#25は特にグラストンベリーのシーンが感動的でした。自分で行ったことがあるから分かる感動もあったんでしょうが、ぜひ皆さんに聖地巡礼していただきたいです（笑）。行く価値はありますよ。

——ufotableさんは、武内さんと奈須さんの資料をもとに、アーサー王の墓所を描いたそうです。

奈須　そのままイラストに使えるように構図を考えながら、俯瞰前進しつつ写真を撮っていましたから（笑）。

武内　「Fate/stay night」は二次元の作品ですけど、あの#25のグラストンベリーのシーンで三次元（現実）に繋がった気がしました。普通にエンディングを作るとウェットなものになりがちですが丁寧に描いてくださって、素晴しい映像になったと思いますぜひ、ツアーを組んで行ってほしいですね。

奈須　そればっかり（笑）。

武内　「きのこと一緒に行くイギリス6日間ツアー」！　これは人気でますよ！

奈須　ええっ!?（笑）。

——ufotableさんは武内さんと奈須さんの写真を参考にしつつ、「Fate/stay night」の時間軸に合わせてロンドンを描いたと。

武内　え、じゃあ最終話は物語当時（2004年）のロンドンになっているということですか？　それは1回見ただけでは気づかなかったです。

奈須　じゃあ、もしかしてバスも二階建てじゃなくて一階建てに？

——はい。当時のロンドンの風景になっているそうです。



■武内 崇ラフ公開

#22で描かれた、魔術回路移植の際に士郎が垣間見た思い出の中の凜。中学生の凜の制服デザインは武内崇。ブレザーにリボン。高校の制服とはひと味違い、初々しさを感じ取れる。





中学校のグラウンドを走る士郎を眺める凜。まだ出会っていない2人の印象的なシーンも今回のアニメ化でしっかりと映像化されたひとつ。2クールになることで、今まで見られなかったシーンが多数みられるのも「UBW」の魅力。

〝エミヤ〟にいたるまでを描いたのは今回が初めて――奈須

奈須　僕らが取材旅行に行ったのは当然「Fate」の時間軸よりも後だから……。

武内　それは！　もう一度見ます(笑)！

――ロンドン取材旅行はいかがでしたか？

奈須　マーベラスでした！　当時、僕は凄く忙しかったので、取材プランはすべて編集者さんにお任せしていたんです。9日間でハードなスケジュールだったのですが、実際に足を運んだことで思いついたアイデアもたくさんありましたし、とても刺激になりました。

武内　いろいろなトラブルも起きて大冒険だったんですけどね。きのこは空港でプロットチェックしていて、うっかり飛行機に乗り遅れそうになったり……。

奈須　おい、その話はやめろ(笑)。

武内　あと、ご飯が美味しかったんですよ。

奈須　イギリスって食事が美味しくないともっぱらいわれていますよね。確かにワンコインで食べられるものはまあまあなんです。ところが、ちゃんと探すと本当に美味しいものがあるですよ。

武内　ロンドンを離れると、特に美味しかったです。

奈須　一般的なツアーでは回れないような場所にもたくさん行きましたしね。グラストンベリーへは、本当はアーサー王の墓所といわれる場所に手を合わせに行くだけのつもりだったんです。ところが、実際に行ってみたら、とんでもなく素晴らしくて、大変美しいところでした。

10年目の「Fate/stay night」で達成できたこと

――2014年、2015年の「Fate/stay night」ですが、衛宮士郎という男を改めてどのように見ていますか。

奈須　#25では緑っぽい服も着て(笑)。やっぱり士郎は誤解を招きがちな主人公だったので、今回は、最終的にこのキャラを好きになってもらえなくとも、せめて理解してほしいと考えていたんです。それを美しい形で描いてくださって嬉しかったですね。彼は強くもないし、常に葛藤を抱えているキャラクターなので、本来は見ていて気持ちのいいものではないんです。それをみなさんに認めてもらえたのが嬉しかった。

武内　原作は、ノベルゲームなので、士郎の表情やキャラクターを形作る部分はそれほど描かれていなかったんですね。僕らとしても前のアニメ化の時に、士郎を初めてかたちにしていただいたという想いがあったんです。でも、僕が「士郎とはこんな人間だろう」と考えているところを、彼はどんどん超えていく感覚があって。今回は僕自身が士郎を追いかけるような気持ちで、追加のデザイン原案を描いていきました。だから、改めて士郎というキャラクターを描き直したような気持ちがあります。そうやって試行錯誤している時に、彼(衛宮士郎)は生きるうえで「美しさを大切にしている」人物だ再確認する部分がありました。今の時代って生きているだけでしんどいことが多いじゃないですか。みんな、ちょっとでも損をしたくないと思いながら物事を判断しようとしている。でも、士郎は「美しいってことこそが大切だ」と全身で表現しているところがあって。そういう一面に、士郎のキャラクター性を感じましたね。

奈須　士郎自身は美しくないんですよ。泥臭い平凡な人間が美しいもののために頑張る。でも、本人は報われると思っていない、願望の結晶みたいなキャラクターなのかもしれません。それを#20、#21の士郎対アーチャー戦で見ることができて。本当にいいものを見せていただいたなと。

武内　作画も演出も最高でしたね。

奈須　僕らは#20にAimerさんの挿入歌が流れると、半年前から知ってたわけですが……。

武内　曲は知っていたんですが、あのシーンにその曲が流れた時の、化け方がすさまじかったですよね。

奈須　「UBW」のストーリーに重ねて、歌詞まで書き換えてくださったんです。

武内　Aimerさんの曲ってウェットな感じのものもあるのですが、それがかっちりハマると凄い効果を発揮するんだと#20で痛感しました。

奈須　話はちょっとずれるんですが、アメリカで開催されたイベント、Anime ExpoでAimerさんが「LAST STARDUST」をピアノアレンジバージョンで披露してくださったんです。その時、映像編集された#20がスクリーンに流れたんですが、あれは、本当に素晴らしかった。Anime Expoだけで披露するのはもったいないくらいです。僕らにとってはありがたいご褒美でした。

――2015年版の遠坂凛はいかがでしたか？　最終話で少しだけ大人になった凛も登場しましたが。

奈須　凛は、ある意味で完成されたキャラクターなので……自分的にはいつも凛だなー、と(笑)。芯があって、颯爽としていて、かっこいい。それでいて少女のように甘える……どんな人でも見とれてしまうような生き方。だから、凛に関してはアップデートの必要がなかった。絵のクオリティと植田佳奈さんの演技があれば、いつまでも古くならないし、超安定感がある。僕が凛を書き始めてから、14年くらい経っているので、もはや驚きや発見はないんですが、いくら書いていても気持ちがいいキャラなので、まだまだこれからも出番があるんだろうなーと、他人事のように思っていました(笑)。

武内　ロンドン編(#25)の凛って、最初に僕が出した案では後ろで髪を縛っていたんです。そうしたら

三浦監督からの要望で「ツインテールでは子供っぽく見えたので、サイドでまとめるようにしたい」と。最初はどうだろうと思っていたんですが、映像を見たら確かにかわいい。凛ってツインテールの印象が強いので、ただ大人っぽく描くと、凛らしく見えなくなってしまうんです。それを片一方だけサイドに縛ることで、凛らしさが残る。三浦監督は彼女のことをちゃんと理解しているんだなと思いました。これが大人になった凛なんだと感じました。正にあれはufotableさんが生み出した、2015年に遠坂凛の姿なんでしょうね。

——#25の士郎と凛の関係性や、士郎の苦悩がとても印象的でした。

奈須　士郎の苦悩は「未熟ゆえの悩み」が「未熟を受け入れたゆえの悩み」になっているということですよね。「凛ルート」は最後まで、その苦悩に殉じるという物語なので、彼は最後までそこに向かい合うんです。凛というパートナーを得たとしても、彼の人生はまだ続く。そういう結末ですよね。実は士郎と凛が手を合わせるシーンが映像にあったと思うんですが、あれは脚本にはないシーンなんです。よく見てみたら、#05の士郎と凛の逆になっているんです。三浦監督、すごい！と。彼はあまりはっきりと自らの演出意図を話してはくれないんですが、脚本をそうやって膨らませて映像化してくれる力がある。頼もしい……。

——ではアーチャーやセイバーの印象はいかがでしたか？

奈須　サーヴァントは成長しない存在なので、アーチャーとセイバーに関しては、個人的に印象はまったく変わっていません。アーチャーに関していうと、実はエミヤに至った過去を描いたのは今回が初めてだったんです。これまで漠然と語られていた部分をいい機会だからと、しっかりと映像化していただきました。しかし、その映像を見たら……きっついのう、これは！と。アーチャーはかわいそうなヤツなんだなと改めて思いました。

武内　僕もサーヴァントの印象は変わらないです。ただ、例えばランサーの英雄度が少しだけ向上しているな、とか。ufotableさんならではのリアリティラインの描き方が個人的に好みでした。

奈須　戦闘シーンのクオリティもさることながら、三浦監督の中で「ランサーはこうあってほしい」「小次郎はここがかっこいいんだ」と彼らの魅力をはっきりとビジュアルで打ち出してくれた。キャスターに関しても、これまで誤解されがちだった「悪ぶっているけど、悪いことができない人」という部分を#14のAパートをまるまる使って描いてくれました。キャスターのイメージを変えてくれたんじゃないかと思います。

——そしてまさかの「BD Box II」にはアナザーエンディングの「sunny day」が収録されることになりました。これで「UBW」の全てが描かれることになりましたね。

奈須　びっくりでしたね。実はアメリカのアニメイベントAnime Expoに行った際に、三浦監督と「BD Box II」の映像特典に何をつけるか相談されて、僕は「必要ないのでは」と答えました。#25が素晴らしかったので、これ以上何かをつけると蛇足になってしまうんじゃないかって。でも三浦監督には何か確信があったようで、帰国後に「sunny day」の絵コンテが届いて、これがさすがの出来だった。これだったら蛇足にならないし、セイバーをちゃんと描いてあげたいという気持ちがガシガシ伝わってきた。まさに豪華なボーナストラックです。実際に出来上がった映像を見ると、ufotable内の

グラストンベリーで繋がった物語——武内

イギリス取材記

ロンドンと言えば、ビッグベン！　そのビッグベンを見上げる、我らがセイバー。霧の街と謳われ雨も多い土地だがこの取材旅行中のロンドンは快晴！　これも同行してくれたセイバーのおかげかも!?





こちらは、広々とした草原の小高い丘にあるAvalon Orchard。ここのトワ(塔)からはグラストンベリーの街が一望できる。もしかしたらセイバーこの風景を見たのかもしれない。プチ登山気分。

「TYPE-MOONエース」発の企画、武内崇Fate自薦画集＋イギリス紀行「Return to AVALON」のためのイギリス取材旅行。9日間の日程でセイバーに縁のある土地を、武内崇、奈須きのこが訪れ、その空気を直接感じてきた旅。もちろんこの取材旅行にはセイバーも同行(左記写真参照)。ロンドンでの名所のほか、TVアニメで凛と士郎が訪れたアーサー王の眠る土地、グラストンベリーなどを含め、イギリスの原風景を巡った。なかなかの珍道中エピソードもあるが、それは今後発売される「Return to AVALON」で明かされることになるので、みなさまもうしばしお待ちください。ここではその取材旅行の一部をセイバーと共にお届け。

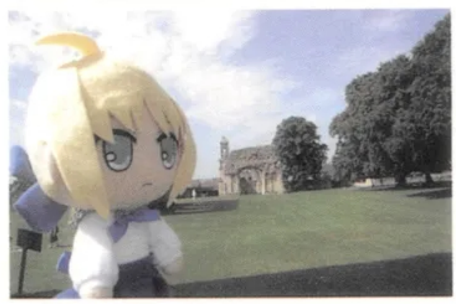
■イギリス取材記



グラストンベリー寺院にて。かつては荘厳な建物があったであろう場所。ただ、建物は朽ちてもその空気、佇まいは当時そのままに感じ取ることができる。TVアニメと見比べてみるのもよいかも。



セイバールートのラストシーンを思わせるような大木に佇む、我らがセイバー。士郎と凛がピクニックした広い芝生では、現地の観光客や学生たちが同じように過ごしていた。青く広がる空を見てセイバーは何を思う?



セイバー好きの人たちが一番気合を入れて描いてくださったようで、一番かわいいセイバーになっています(笑)。

ufotable×TYPE-MOON×アニプレックスの手ごたえ

――最後の質問です劇場版「空の境界」から8年。この3社の座組で「UBW」を作り終えて、どんなお気持ちですか。

奈須 初顔合わせが2005年か2006年だったかな。

武内 う〜ん、はっきりとは覚えてないなあ(笑)。

奈須 僕らはどこまで行っても、ufotableさんという巨大な船にお邪魔して、船長室で「今度はあっちの海へ行こうぜ!」とか言っているお客さんなんです。だから、制作していく過程で同じ地獄を味わっているわけじゃない。だから「仲間だ」と言うのは口幅ったいんですが、それでも「空の境界」を含めて7年以上脚本会議を一緒にやってきて、徐々にスタッフの顔も覚えたし、近藤さん以外のスタッフとも話すことも多くなりました。ufotableさんの得意・不得意、社風も肌で分かってきています。たぶんベストカップ……いや、やめましょう(笑)。ただ、彼らは僕らと〝モノ〟を作るスタンスがとても近い存在だと思っています。普通のスタジオだったら「最終回にロンドン編」と言えば、引かれるはずなんです。でも、ufotableさんはそれに食いついてくれるスタジオなんです。辛いかもしれないけど、いいものを作りたいという気持ちがお互いにある。この関係がずっと続けばいいのにと僕は思っています。

武内 原作ものを、これだけ長期間同じスタッフさんと一緒にやらせてもらうことはほとんどないと思うんです。自分が作ったものが誰かの手でアニメになるだけでも嬉しいのに、この人たちともっと作品を作りたいと思えるのはいっそう嬉しい。今後もufotableさん、アニプレックスさんといろいろな作品をつくっていくことができればいいなと思っています。

奈須 アニプレックスさんは、僕らを尊重してくださるので本当に感謝しています。作品への理解があるし、安心感がある。どんな無茶があっても何とかしようといってくれるし、それをしっかりやり遂げてくださる。

武内 自分たちとufotableさんは、作り手として近いところがあって、楽しみながらものを作ることができるんですが、それも大人がいないと成立しないことがある。僕らの無茶をくみ取ってくれるのがアニプレックスさんなんです。とてもいい座組だと思っています。僕と近藤さんが「わーい、これは楽しそうだ!」と喜んでいるところに、岩上(敦宏)さんが「うーん、何とかしましょう」とおっしゃってくれることで実現しているプロジェクトなんです。だからこそロンドン編もできたし。お互いの信頼感があるプロジェクトだと思うので、本当にありがたいとつねづね思っています。

――この後には桜ルート(「Heaven'sFeel」)の劇場版アニメ化が発表されていますね。

奈須 現時点では僕が手を入れることのないくらい、濃いものになりそうな予感がしています。僕はufotableさんを信頼しているので、もちろん疑問があればお答えしますが、現時点ではもうお任せしているところですね。……だってね。桜好きの奈須きのこがたまに圧倒されるくらい、キャラクターデザインの須藤さんの桜愛が凄くて……な……どうなってしまうんだ(笑)。

武内 実は野望があって、桜を少しアレンジしようと思っていたんですけど……。それをufotableさんに相談したら、「それはやらなくていいんじゃないかな」と言われてしまったんです(笑)。

――おお、それは残念です。

武内 桜を現代風にアップデートできるのなら、やってみたいなと思っているんですが……。

奈須 でも、きっとアップデートしたとしてもufotableさんが描くキャラクター像にはブレないので、昔ながらのファンが「こうじゃなきゃ!」と喜ぶものになると思うし、新しいファンにも素直にかわいいなといってもらえるものになると信じています。僕らも「Heaven's Feel」の完成を楽しみにしています。

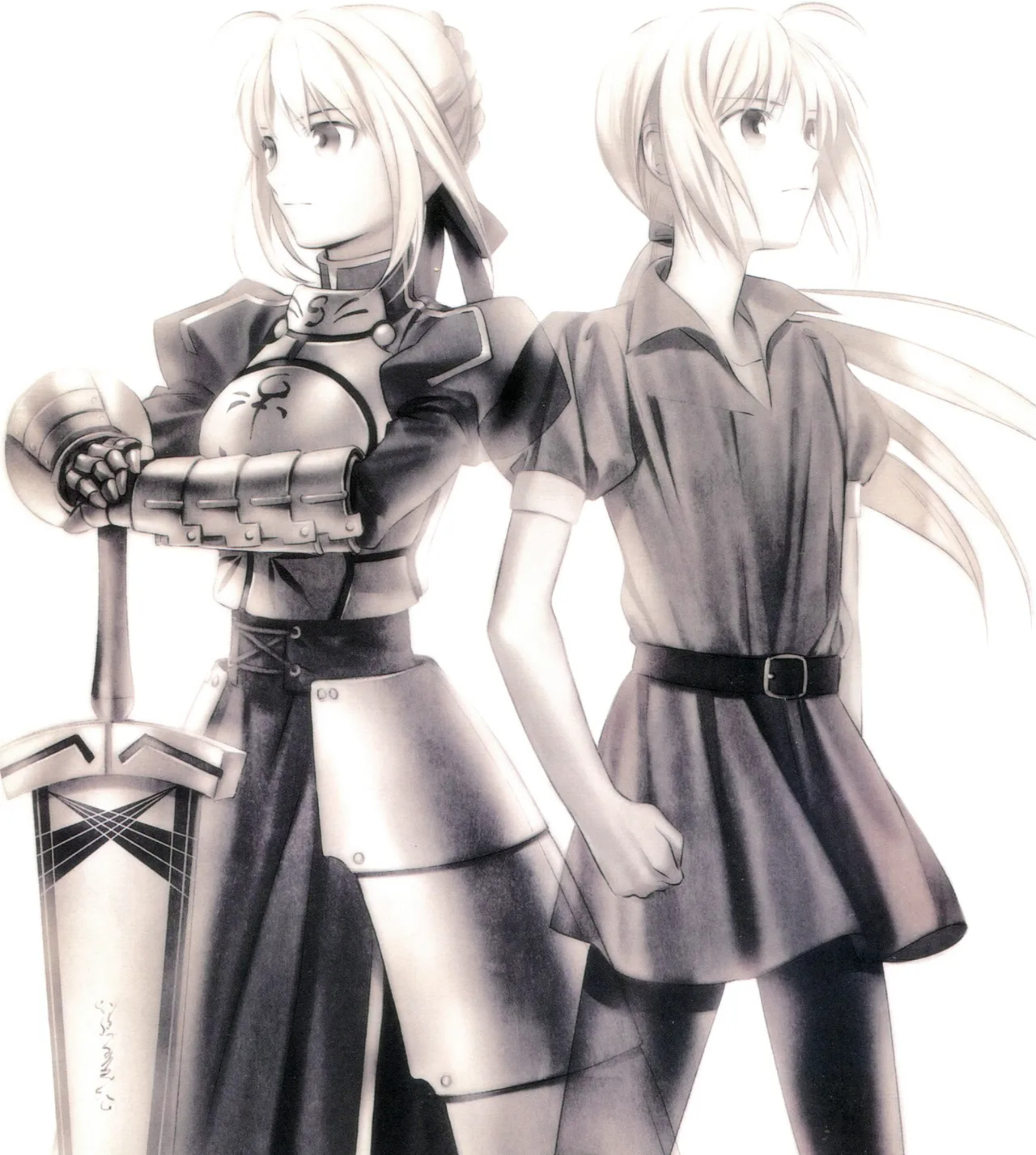
行ったからこそできること――奈須

イラストストーリー
BD Box Iで書き下ろされた「Garden of Avalon」をTAaによる繊細なイラストでお届け

Garden of Avalon Illustration story

01 選定の朝

illustration by TAa
novel by KINOKO NASU




ウーサー王は
後継者を選ばれている。
この人物こそが次の王。
赤き竜の化身、
新たな王が現れた時こそ
円卓の騎士たちは集結し、
白き竜は敗れ去る。
マーリンの言葉


少女の心配事
「聞いてくださいエト。
昨日、やっとエクターから
一本とれるようになったんです。」


彼女の生い立ちは
特別で複雑なものだった。
なぜ男と偽って暮らしているのか。
なぜ物心ついた時から
剣を習い、国を学び、
人としての自身の感情(のぞみ)を
打ち消してきたのか。
決まっている。
定められた運命

マーリンの予言


「悪いことは言わないから
止めた方がいい。
それを手にしたが最後、
君は人間ではなくなるよ。
それだけじゃない。
手にすればあらゆる
人間に恨まれ、
惨たらしい死を迎えるだろう」


「多くの人が笑っていました。
それはきっと、
間違いではないと思います」



——戦うと決めた。
何があろうと、たとえ、その先に、
——それでも、戦うと決めたのだ。
避けえない、
孤独な破滅が待っていても。

少女の決意



フェイトステイナイト
Fate/stay night
アンリミテッドブレイドワークス
[Unlimited Blade Works]
アニメビジュアルガイド

2015年10月24日　初版発行

発行者　青柳昌行

発行　株式会社KADOKAWA

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話 03-3238-8521(カスタマーサポート)
http://www.kadokawa.co.jp/

編集企画　コミック＆キャラクター局 ニュータイプ編集部

印刷・製本　大日本印刷株式会社

[Editor]
梅津友美
藤原賢
宮澤秀和

[Writer・Editor]
志田英邦
星政明
瀬戸智美
株式会社TRAP
齊藤和明
遠藤智子
青柳美帆子
高田さき

[Photographer]
田上富實子

[Hair＆Make-up]
fringe

[Art Director]
design CREST
清水大輔

[Designer]
design CREST
保見千衣子
吉田明加
田畑善行
at once
鈴木雄司
福井絵里子

[Special Thanks]
株式会社アニプレックス
TYPE-MOON
ufotable有限会社

株式会社アイムエンタープライズ
株式会社アクセルワン
株式会社大沢事務所
俳協

電話　049-259-1100(9:00～17:00／土日、祝日、年末年始を除く)
〒354-0041　埼玉県入間郡三芳町藤久保550-1

ISBN978-4-04-103434-7　C0076

カバーイラスト
原画：須藤友徳
デジタルワークス：ufotable
カバーデザイン
朝倉哲也 (design CREST)

9787041034347
1920076023002
定价：48.00元



9787041034347
1920076023002
定价：48.00元



監督：三浦貴博、音楽：深澤秀行、スタッフ座談会ほか、
声優陣（諏訪部順一、植田佳奈、杉山紀彰、川澄綾子）が語る《スタッフ&キャストインタビュー》
●＃00～＃25、監督＆演出のコメント付き《全話解説》
●聖杯戦争を戦い抜いた《マスター＆サーヴァント図鑑》
●TAaによる描き下ろし《Garden of Avalonイラストストーリー》







